9 Jahre PC Games
Superpreise: 70.000-Mark-Gewinnspiel

Medal of Honor vs. Return to Castle Wolfenstein
Das Duell der Edel-Shooter

10/2001 DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300
sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-

PC Games

Wissen, was gespielt wird

Max Payne: Streng geheim!
Eastereggs, Geheimräume, Cheats: So geht's! Spielstände auf CD-ROM: Alle Levels anwählbar!

SPIEL DES MONATS & MEGA-VIDEO

Commandos 2

Kein Spiel für Warmduscher: Knisternde Spannung, hinterhältige Taktiken, viel mehr Action — bei Tag und Nacht!



32 Seiten Extra-Beilage!
Booklet zum Herausnehmen
Profi-Tricks & Kampf-Taktiken
Detaillierte Missions-Karten
Geheime Bonus-Levels enthüllt



Red Faction
Großer Test: Besser als Half-Life? Kann die Action-Hoffnung des Sommers den Vorschusslorbeeren gerecht werden?



Mehr Hardware für die Mark
PC-Power für Sparfüchse

Die Rückkehr der Review-Ritter

Dienstag | 31. Juli 2001

Bei PC Games gibt es ein neues Chefredakteurs-Duo. An die Stelle von Florian Stangl tritt Christian Müller, bis dato Chefredakteur unseres Schwestermagazins **PC Action**. Der Shooter-Experte, der zuletzt viel beachtete Aktionen wie die „PC Action Masters" oder „Gamer gegen Rechts" lanciert hat, ist ab Anfang August gemeinsam mit Petra Maueröder für PC Games verantwortlich. Langjährige Stammleser werden sich zudem freuen, dass mit Harald Wagner ein weiterer Veteran zu PC Games zurückkehrt und sich anstelle von Sascha Gliss vornehmlich um den Bereich Sport- und Rennspiele kümmert. Wir bauen das bestehende Team übrigens noch weiter aus: In der nächsten Ausgabe stellen wir Ihnen all unsere Neuzugänge ausführlich vor. Darunter ist auch Volontär Jochen Gebauer: Dass er neben Rollenspielen auch eine Menge von Action-Spielen versteht, können Sie bei seinem Debüt (Test von **Red Faction** ab Seite 106) nachprüfen. Auf diesem Weg möchte sich das gesamte Team bei Florian und Sascha für die Mitarbeit an PC Games bedanken und ihnen für die Zukunft alles Gute wünschen.

Freitag | 17. August 2001

Über-Nacht-Aktionen sind sie inzwischen ja gewohnt, die wackeren Mitstreiter in der Tipps&Tricks-Abteilung. Schon die **Black & White**-Beilagen in den Ausgaben 04/01 und 05/01 waren nicht ohne. Doch mit dem Taktik-Knüller **Commandos 2** erwartet sie ein ungleich härterer Brocken – da kommt selbst ein ausgewiesener **Commandos**-Spezialist wie Florian Weidhase kurzzeitig ins Schwitzen. Denn die Karten sind riesig, die Situationen knifflig, die Zeit knapp bemessen – und die Druckerei macht buchstäblich Druck. Letztlich hat alles geklappt: Video-Bericht im Kasten (und auf CD/DVD), 32-Seiten-Booklet fertig produziert, Wertung ausdiskutiert. Mehr über unser Titelthema lesen Sie ab Seite 88.

Dienstag | 21. August 2001

„Was möchten Sie bei den Gewinnspielen in PC Games am liebsten gewinnen?", haben wir unsere Leser auf www.pcgames.de gefragt. Satte 35 % würden sich am meisten über Hardware-Komponenten (Grafikkarten, Lenkräder etc.) freuen, weitere 28 % hätten gern einen nigelnagelneuen Komplett-PC mit allem Drum und Dran. All diese Wünsche erfüllen wir ab Seite 16. Anlass ist das neunjährige Jubiläum von PC Games – so eine lange Erfahrung kann kein anderes deutschsprachiges Magazin vorweisen. Wir erheben feierlich unsere Kaffeetassen, freuen uns gemeinsam mit Ihnen auf die nächsten neun Jahre und sagen Danke für Ihr Vertrauen und Ihre langjährige Treue!

Donnerstag | 23. August 2001

Sie wollten nach ganz oben: Rüdiger Steidle, Thomas Weiß und Harald Wagner. Das hätten sie auch fast geschafft, doch dann blieb der Aufzug stecken, zwischen dem zweiten und dritten Stock. Die Produktion der aktuellen Ausgabe ist aber zu keinem Zeitpunkt gefährdet – nach einer 20-minütigen Rettungsaktion kann der Hausmeister die Pechvögel aus ihrer misslichen Lage befreien.

Montag | 27. August 2001

Wagner, Weiß und Steidle werden nie wieder in diesem Aufzug stecken bleiben. Grund: Der gesamte Verlag zieht um. Und zwar ein paar Kilometer nördlich ins benachbarte Fürth (die neue Adresse steht im Impressum). In den vergangenen Wochen wurden fleißig Parkett-Bohlen und Netzwerk-Kabel verlegt, damit wir pünktlich mit den Arbeiten an der PC Games 11/01 loslegen können.

Viel Vergnügen mit der Jubiläums-Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



Inhalt 10/2001

Aktuelles

Reportage

Vorschau



Zoo Tycoon
Zoos bauen mit Microsoft: PC Games hat den neuen Manager im Freigehege beobachtet.

Test

AKTUELLES

Terminverschiebung: Dungeon Siege kommt später als erwartet. Plus: Neue Hintergrundinfos zum viel versprechenden Rollenspiel.

Dungeon Siege S. 10

REPORTAGE



QuakeCon S. 28
Star-Designer wie John Carmack präsentierten auf der QuakeCon ihre Visionen für das 3D-Action-Genre. Der Bericht aus Dallas.

VORSCHAU



Return to Castle Wolfenstein gegen Medal of Honor S. 52
Zwei Shooter, zwei Konzepte, eine Thematik. Die brisanten Ego-Shooter im Vergleich.



Red Faction

Echte Half-Life-Konkurrenz oder schwacher Abklatsch? Der Test ab Seite 106 sagt Ihnen, was Sie vom Ballern in Bergwerken erwarten können.

Tipps & Tricks

Hardware

Service

TEST

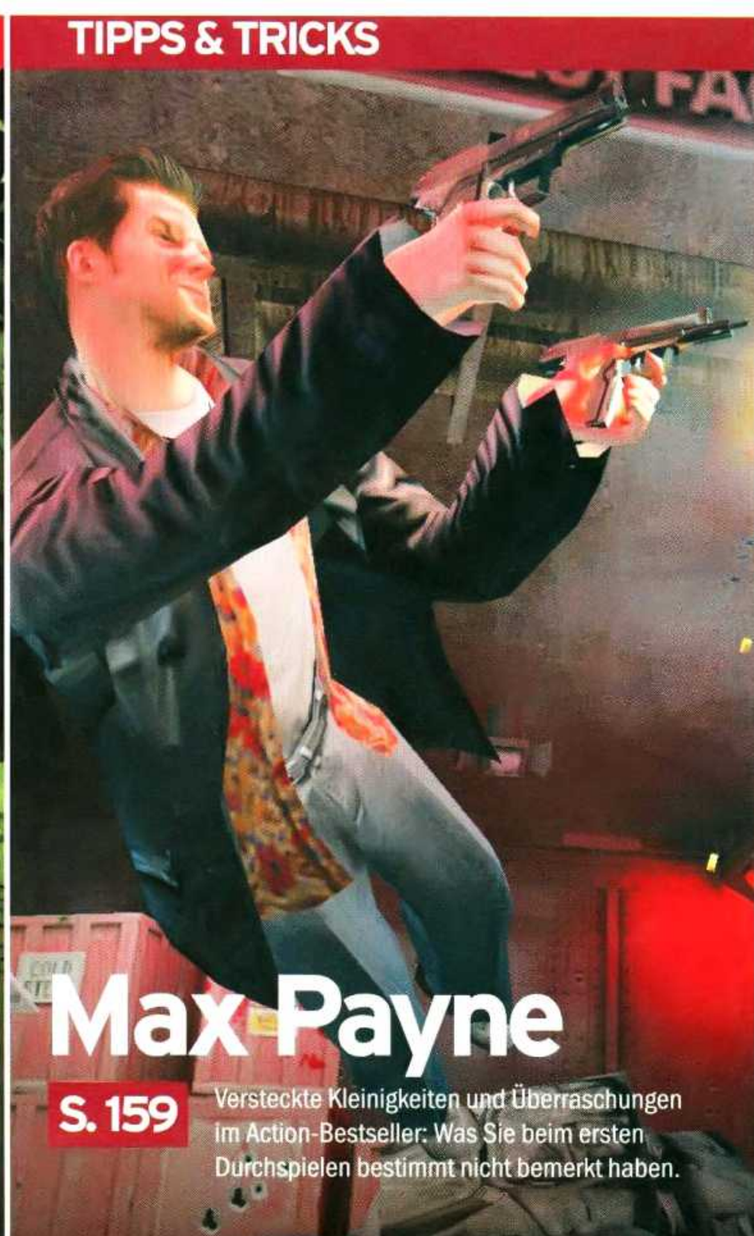


Commandos 2

Schwimmen, schleichen, Streiche spielen: Das geniale Commandos 2 bringt Ihnen bei, wie man mit Wachposten Schabernack treibt.

S. 88

TIPPS & TRICKS



Max Payne

S. 159

Versteckte Kleinigkeiten und Überraschungen im Action-Bestseller: Was Sie beim ersten Durchspielen bestimmt nicht bemerkt haben.

HARDWARE

Mehr Hardware für die Mark

S. 186



Der Leitfaden: Wie Sie Ihren PC mit wenig Geld zur ultimativen Spiele-Wunderkiste machen.



Empire Earth

Auf den dreidimensionalen Schlachtfeldern des Echtzeit-Strategiespiels **Empire Earth** ist ganz schön was los: Lanzenträger stürmen die Front, Belagerungsmaschinen demolieren das Burgtor und Bogenschützen feuern Pfeile über Mauern. Unsere Pixelpracht zeigt die Action aus weiter Entfernung; wer mag, darf aber ganz ins Geschehen zoomen, um dem Treiben aus nächster Nähe und in einer maximalen Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten beizuwohnen.

Entwickler .... Stainless Steel   Anbieter.................................... Vivendi

NEU | Sparen Sie DM 100 bei Internet Bestellung

DELL™ Gamer PC DIMENSION™ 4200/4300

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz oder Intel® Celeron™ Prozessor

- 128 MB PC 133 RDRAM, 133 MHz
- 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für **100 GB**** Festplatte nur 522 DM
- **64 MB nVidia GeForce3 Karte 4x AGP Grafik**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 8x/ 4x/ 32x CD-RW Laufwerk inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **Harman Kardon HK 395 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[1], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 451 DM gegenüber einem hochgerüsteten 4200 Allround System

2.499 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Celeron™ Prozessor, 1 GHz

mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz	**2.699 DM**
mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz	**2.999 DM**
mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz**	**3.699 DM**

Finanzierung schon ab **81 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Flat Display Monitor UltraScan P991 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S., 107 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz **nur 1.159 DM**



4174 – D220901

Sparen Sie DM 100 bei Internet Bestellung

DELL™ Videoschnitt PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz

- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für **100 GB**** Festplatte nur 290 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafikkarte mit TV-Out**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **8x/4x/32x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK 395 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- **Analoge/Digitale IEEE Videoschnittkarte inkl. MGI Video Wave IV**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[1], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM),
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

3.499 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz

mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz	**3.899 DM**
mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz**	**4.699 DM**

Finanzierung schon ab **113 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

15" TFT Display 1503 FP Auflösung 1024 x 768, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 70°/ V 55° **nur 1.159 DM**



4174 – D930901



Sparen Sie DM 100 bei Internet Bestellung

DELL™ High-End PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz

- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **100 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer
- **IEEE 1394 Firewave Controller Karte**
- **Internet Performance Keyboard (USB),** MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[1], Works Suite 2001 inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

3.999 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz

mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz	**4.399 DM**
mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz**	**5.199 DM**

Finanzierung schon ab **129 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" TFT Display 1701 FP Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 80°/ V 80° **nur 2.319 DM**



4174 – D940901

Pressestimmen

„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin „Anbieter des Jahres 1999", PC Direkt 02/2000

Dimension™ 8100:
„High-Tech Empfehlung", PC Direkt 01/2001
„Preis-Leistungs-Sieger", Chip 03/2001
„Stärkster Heim-PC der Welt", Tomorrow 07/2001
„Testsieger", Computerchannel 05/2001

Service:
„Bester Service", PC Magazin 05/2001
„Hardware Test Platz 1", PC Welt 06/2000
„Sehr Gut", ARD Ratgeber Technik 06/2001



Schneller am Ziel dank E-Value™

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!



DELL™ Multimedia PC DIMENSION™ 4200/4300

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz

- **256 MB PC 133 RDRAM, 133 MHz**
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für **100 GB**** Festplatte nur 522 DM
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **Harman Kardon HK 395 Stereo-Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- V.90 Daten/Fax Modem; Aufpreis für ISDN-Karte nur 150 DM
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[1], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 613 DM gegenüber einem hochgerüsteten 4200 Allround System

2.999 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Celeron™ Prozessor, 1 GHz

mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz	**3.199 DM**
mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz	**3.499 DM**
mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz**	**4.199 DM**

Finanzierung schon ab **97 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

21" Flat Display Monitor UltraScan P1110 mit FD „Trinitron®" CRT 19.8" V.I.S., 121 kHz, 0.24 mm, max. 1600 x 1200/85 Hz **nur 1.859 DM**







4174 – D230901

DELL™ Peripherie-Geräte

Lexmark Z33
9 S./Min s/w 5 S./Min Farbe
2400 x 1200 dpi
169 DM



HP DeskJet 959C
11 S./Min s/w 8,5 S./Min Farbe
349 DM



HP DeskJet 980 Cxi
15 S./Min s/w 12 S./Min Farbe
549 DM



NEU! HP PSC 750
Drucken, Kopieren, Scannen
579 DM







HP ScanJet 2200
Der ideale Scanner für Einsteiger
600 dpi, 42 Bit
149 DM



AVM FRITZ! Card USB v2.0
159 DM



Besuchen Sie unseren Online Shop für Zubehör.

www.dell.de/dellware

Versandkosten nur 25 DM.

DELL™ Upgrades

Digitale/analoge Videoschnittkarte
- Digitale (IEEE 1394) und analoge (S VHS und Cinch) Anschlüsse
- Top aktuelle Videoschnittsoftware schon im Lieferumfang enthalten: MGI Videowave IV
- Ideal zur Videobearbeitung von zuhause oder im Büro – die Karte kann fast alles, was es an bewegten Bildern gibt, aufzeichnen.
- Einfache Anschlussmöglichkeit durch die externe Anschlussbox

nur 695 DM



Logitech Cordless Desktop iTouch mit kabelloser Tastatur und Maus!
- Schluss mit dem Kabelwirrwarr auf Ihrem Schreibtisch
- Mit 12 Zusatztasten zur Multimedia/Internet Steuerung
- Ergonomische Maus

statt Standard Tastatur und Maus **nur 150 DM**

Kodak DX 3500 Digitalkamera
2,3 Megapixel, 8 MB-Speicher
LCD Display, Autofocus 2x optischer Zoom, 3x digitaler Zoom

nur 699 DM



Exklusiv nur bei Dell™ im edlen schwarzen Design: Lexmark Z32



Aufpreis zum Dell™-System nur 115 DM

MARKENQUALITÄT DIREKT VON DER NR. 1*

Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0800/5 15 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/56 76 08 Geschäftskunden, Tel. 01 79/56 76 07 Privatkunden, Fax 01 79/56 76 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15, Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch





* **„Dell ist weltweit größter PC-Hersteller" Quelle: IDC Q2/2001**



www.dell.de



MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



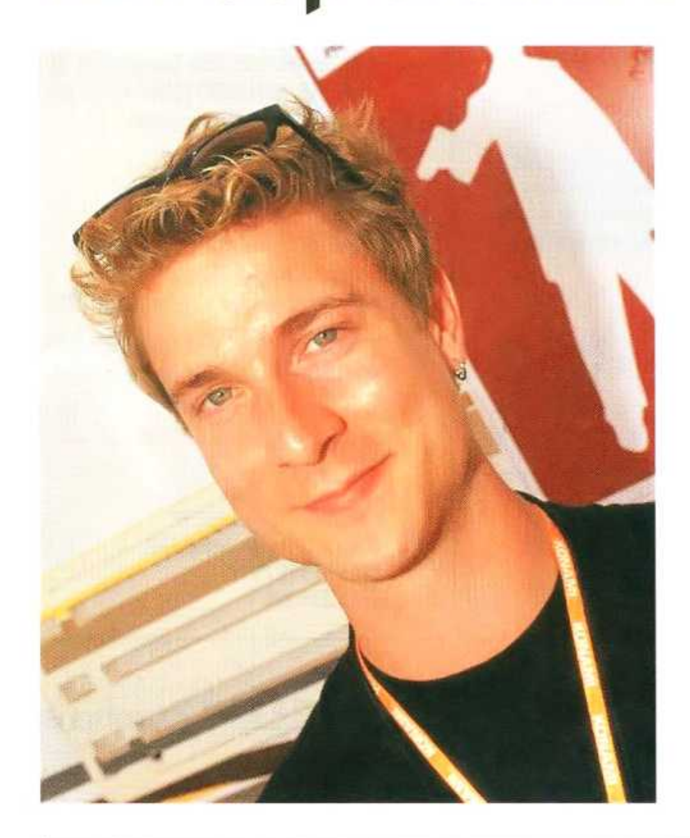
„Die Namen sind geblieben, nur die Moden und die Haarschnitte haben sich gewandelt – glücklicherweise."

„Der Einsatz optischer Datenträger und die Verknüpfung unterschiedlichster Ein- und Ausgabemedien werden uns noch fantastische Möglichkeiten bieten" – so stand's geschrieben im Editorial auf Seite 3 der PC Games 10/92. Der allerersten. Diese visionären Zeilen, die zweifellos eines Tages Eingang in die Geschichtsbücher finden werden, stammen von einem gewissen Christian Müller. Der Mann, der PC Games mit aus der Taufe gehoben hat, ist heute – neun Jahre später – zu seinem „Baby" zurückgekehrt. Nostalgische Gefühle kommen auf beim Durchblättern der ersten PC Games: Die ersten Hefte waren mit einer 3,5"-Diskette ausgestattet (was damals einer Sensation gleichkam), erst Ende 1994 folgte die erste Heft-CD. Auch über die damaligen PCs kann man heute nur noch schmunzeln: „Um es gleich zu sagen: Unter einem 33-MHz-Rechner mit mindestens 4 MByte Hauptspeicher lässt sich der Bildaufbau gerade noch als schleppend bezeichnen", entrüstet sich ein Tester über Links 386 Pro in der Premieren-Ausgabe. Der Name des Redakteurs: Thomas Borovskis. Er, Oliver Menne, Harald Wagner, Christian Müller – all die Namen, die seinerzeit im Impressum auftauchten, stehen da immer noch drin, wenn auch an den unterschiedlichsten Positionen, vor und hinter den Kulissen. Die Namen blieben, nur die Moden und Haarschnitte haben sich gewandelt – glücklicherweise. So, was diesem vergnüglichen Rückblick jetzt noch fehlt, ist ein visionärer, ja, gleichsam geschichtsbuchtauglicher Schlusssatz, der sich im Jahr 2010 bewahrheitet. Wie wär's mit: „Der Einsatz optischer Datenträger und die Verknüpfung unterschiedlichster Ein- und Ausgabemedien werden uns noch fantastische Möglichkeiten bieten"?

PETRA MAUERÖDER

MAX PAYNE

Ein Cop erobert die Welt



Bei Chefprogrammierer Markus Stein (im Bild) und seiner Truppe knallen die Sektkorken: **Max Payne** ist nicht zu bremsen! Kaum erschienen, führt der Shooter bereits die Charts in aller Welt an. Ob Deutschland, die USA, Großbritannien oder Frankreich – überall wird in Bullet-Time geballert, was die Berettas hergeben. Hier zu Lande darf sich Take 2 sogar über den Gold-Award für mehr als 100.000 verkaufte Einheiten freuen. Ehrensache, dass Max bei so viel Erfolg auch die PC-Games-Lesercharts souverän anführt und damit **Diablo 2: Lord of Destruction** und **Operation Flashpoint** auf die Plätze verweist. Das ist aber lange noch nicht alles. Die Film- und Fernsehrechte wurden Ende August von Collision Entertainment erworben, um die internationale Vermarktung des **Max Payne**-Movies will sich Dimension Films (**Scary Movie, Scream**) kümmern.

DUNGEON SIEGE

Verspätet und in Serie



Microsoft und Gas Powered Games haben bekannt gegeben, dass das Rollenspiel erst im nächsten Jahr erscheinen wird. Bis dahin wollen sich die Jungs um Chris Taylor verstärkt mit dem Feintuning und Balancing beschäftigen. Ein genauer Termin steht noch aus. Dessen ungeachtet hält Story-Schreiber Neal Hallford die Gerüchteküche um eine mögliche Fortsetzung weiter am Brodeln. In einem Interview ließ er verlauten: „Es gab einige Charaktere, für die uns die Zeit ausgegangen ist, aber wir werden sie bestimmt in einem Expansion Pack oder in **Dungeon Siege 2** sehen. Chris und ich sehen das Projekt als Serie, nicht als einzelnes Spiel." Für den integrierten Editor des Rollenspiels hat Microsoft die Gmax-Technologie von Discreet erworben. Damit können Spieler problemlos eigene 3D-Objekte und Charaktere erstellen und in **Dungeon Siege** einbinden.

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

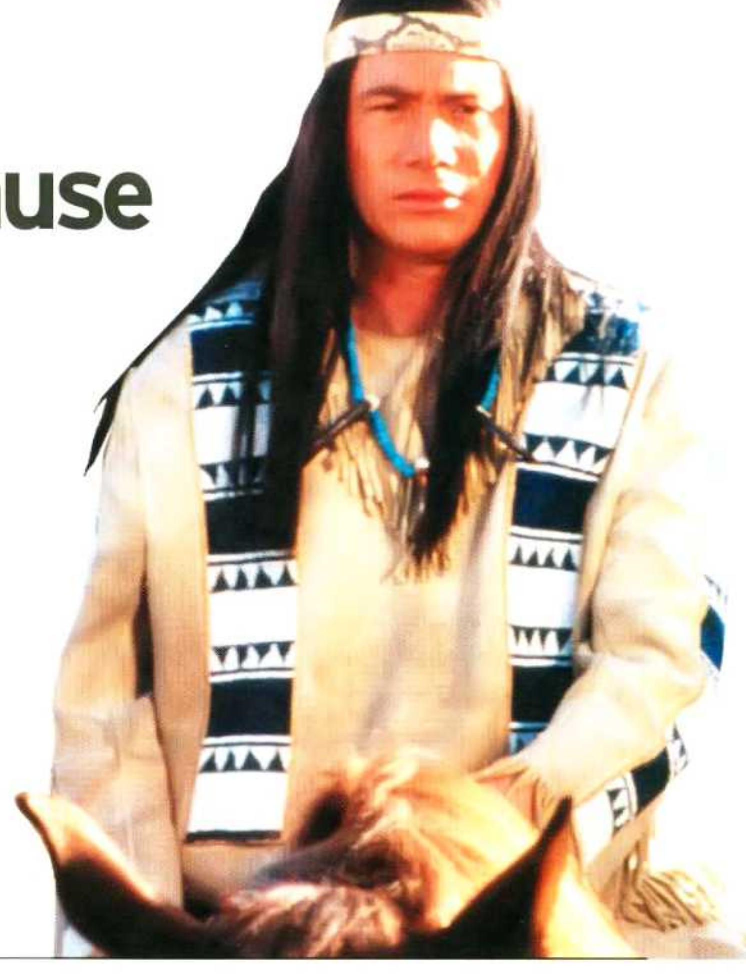
Eine Million verkaufte Add-ons



Laut Blizzard Entertainment wurden weltweit bereits über eine Million Einheiten des **Diablo 2**-Add-ons **Lord of Destruction** verkauft. Alleine in Deutschland wanderten über 200.000 Stück über die Ladentheke; laut Pressesprecher Leo Jackstädt wird bis Jahresende voraussichtlich die 300.000-Stück-Marke erreicht. Gut möglich, schließlich steht das Add-on nach wie vor ganz weit oben in den Verkaufscharts.

DER SCHUH DES MANITU

Bully für zu Hause



Mehr als fünf Millionen Kinobesucher wollten bislang den **Schuh des Manitu** sehen. Blackstar Interactive sicherte sich die zugehörige Spiele-Lizenz und verarbeitete die Western-Parodie zu einem „3D-Shooter". Bösewicht Santa Maria hat mit den Schoschonen eine Hand voll Freunde von Abahachi und dessen Blutsbruder Ranger gekidnappt – die müssen jetzt befreit werden. Grafik und Spieltiefe bewegen sich auf **Moorhuhn**- oder **Pulleralarm**-Niveau. Immerhin: Für die richtige Bully-Atmosphäre bürgen die Originalstimmen der Comedy-Truppe sowie die integrierte Filmmusik. Das Spiel zum Film ist bei Erscheinen dieser Ausgabe bereits im Handel; einen scho-schonungslosen Härtetest lesen Sie dann in PC Games 11/01.

BLIZZARD

Warcraft 3: Schon wieder verschoben!

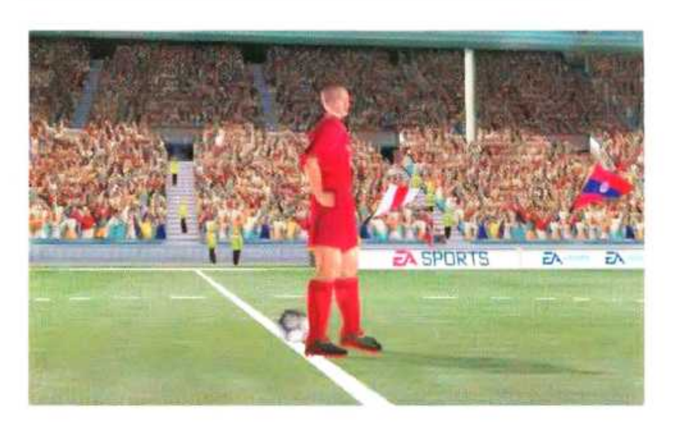


Blizzard hat die mit Spannung erwartete Fortsetzung der Echtzeit-Strategie-Serie jetzt offiziell auf 2002 verlegt. Eine Veröffentlichung gegen Ende dieses Jahres war angepeilt und laut Blizzard auch prinzipiell möglich, allerdings hätte **Warcraft 3** in diesem Fall noch nicht den firmeninternen Qualitätsansprüchen genügt. Jetzt müssen Bill Roper und seine Mannen Überstunden schieben.

ELECTRONIC ARTS

Ohne Lizenz kein LAN

Veranstalter kommerzieller LAN-Turniere müssen für die Verwendung der Sportspiele von EA Sports (unter anderem **F1, FIFA, NBA, NHL**) bis auf Weiteres eine Genehmigung beim Hersteller beantragen; ungeklärte Fragen hinsichtlich der Lizenzvereinbarungen machen dies nötig. Ob die Titel zukünftig wieder frei genutzt werden dürfen (woran Electronic Arts nach eigenem Bekunden ein Interesse hat), lässt die deutsche Niederlassung derzeit juristisch prüfen. Wer auf seiner LAN-Party beispielsweise **FIFA 2002** einsetzen möchte, sollte sich im Vorfeld mit Electronic Arts in Aachen in Verbindung setzen und sicherheitshalber eine schriftliche Erlaubnis einholen.





AGE OF MYTHOLOGY

Der Fall der Fälle

Die Ensemble Studios (**Age of Empires**-Serie) haben einen **Age of Mythology**-Screenshot veröffentlicht, der viel zu schön ist, um wahr zu sein: Ein atemberaubender Wasserfall stürzt sich in einer nordländischen Gegend in die Tiefe und spritzt dabei fröhlich mit Gischt um sich. Auf welcher Grafikkarte der 3D-Wasserschauer berechnet wurde, ist indes nicht bekannt. **Age of Mythology** gehört neben **Praetorians** zu den technisch spektakulärsten Echtzeit-Strategiespielen für 2002.

Promis für Wiggles

Innonics und Entwickler SEK haben namhafte Synchronsprecher für das Aufbau-Strategiespiel Wiggles verpflichten können. Unter anderem sprechen Hubertus Bengsch (Richard Gere) als Erzähler, H.W. Bussinger (Colt Sievers) als Zwergenkönig, Daniela Hoffmann (Julia Roberts/Ally McBeal) als Wiggle-Frau und Wolfgang Ziffer (Roger Rabbit) als Wiggle-Mann.

DTM bei Codemasters

Für das Rennspiel Race Driver greift Codemasters tief in die Tasche. Die Colin McRae-Macher sicherten sich die Spiele-Rechte der Deutschen DTM. Folgerichtig trägt das Spiel hier zu Lande den Titel DTM Race Driver.

Activision kauft Spielberg

Das ging aber schnell: Ein Jahr, bevor der neue Spielberg-Streifen Minority Report in den USA anläuft, hat Activision bereits die Rechte an einer Spiele-Umsetzung erworben. Der Deal für den Sci-Fi-Streifen mit Tom Cruise geht über fünf Jahre.

Sierra schließt Dynamix

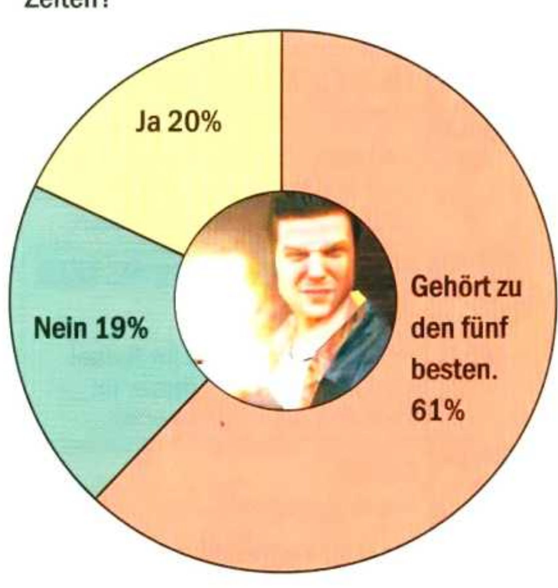
Sierra hat das Entwicklungsstudio Dynamix (Tribes 2) geschlossen. Als Grund wurden Umstrukturierungen genannt. Ein Tribes 3 soll es aber dennoch geben.

Eidos freigesprochen

Ein US-Gericht hat Eidos Interactive von jeglicher Schuld am Schulmassaker im amerikanischen Littleton, bei dem 1999 zwei Teenager 13 Menschen töteten, freigesprochen. Hinterbliebene der Opfer hatten geklagt, das Spiel Final Fantasy 7, das bei den Tätern gefunden wurde, stifte zu Gewalt an.

Umfrage des Monats

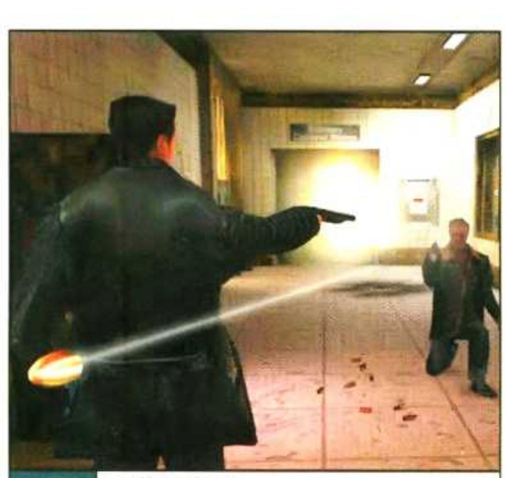
Ist Max Payne das beste Actionspiel aller Zeiten?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 NEU – Vormonat: –
MAX PAYNE
(Remedy/Take 2)
ARSCHKNAPP zischen die Projektile in Zeitlupe an Max „Whack the sucker!" Payne vorbei. Der macht gleich 582 Gegner platt, gaaanz laaangsaaam.

2 ▲ Vormonat: 3
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
(Blizzard/Havas Interactive)
ARMSELIG ist, wenn man ins Chaos Sanctuary marschiert, jämmerlich stirbt und dann sagt „Hatte Lag".

3 ▼ Vormonat: 1

OPERATION FLASHPOINT
(Bohemia Interactive/Codemasters)
RÜCKEN FREIhalten, das ist ein Befehl! Halt, Soldat Trottel! Freihalten, nicht freimachen, Sie Saftsack!

4 ▼ Vormonat: 2
HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Havas Interactive)
AUGENFÄLLIG geklaut: Die einen verstecken die Bombe, andere suchen sie. Macht man auch an Ostern mit Eiern.

5 ▼ Vormonat: 4

BLACK & WHITE
(Lionhead/Electronic Arts)
MUNDTOT gemacht? Bald sehen wir die Seeleute im Add-on wieder. Darauf ein „eidle eidle eee"...

6 – Vormonat: 6

DIABLO 2
(Blizzard/Havas Interactive)
BEINHART ist die Aufnahmeprüfung im Gourmet-Clan: Sie müssen einen ganzen Satansbraten aufessen!

7 ▼ Vormonat: 5


UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Infogrames)
KOPFLOS umherirrende Gegner? Also entweder war es der gute alte Headshot oder ein Newbie sucht den Redeemer.

8 ▼ Vormonat: 7


BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
(Bioware/Virgin Interactive)
DAUMENDICK trägt Jan Jansen auf, wenn er seine Storys erzählt. Da würde sich selbst Käpt'n Blaubär schämen.

9 NEU – Vormonat: –


BALDUR'S GATE 2: THRON DES BHAAL
(Bioware/Virgin Interactive)
HERZZERREISSEND ist der Moment, als Boo Minsc beichtet, dass er ein Murmeltier und kein Hamster ist.

10 – Vormonat: 10

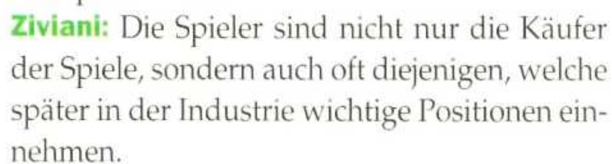
GOTHIC
(Piranha Bytes/Shoe Box)
KNIETIEF stecken Sie im Schlamassel, wenn Sie im alten Lager das Lied „Dirty old town" anstimmen. Schlechte Idee!

INTERVIEW

„Studium **nicht erforderlich**"

PC Games: Was ist eigentlich eine „E-Entertainment-Agency"?
Ziviani: Wir sind eine Personal- und Unternehmensberatung, die sich auf die elektronische Unterhaltungsbranche spezialisiert hat. Wir sehen uns als Verbindungspunkt zwischen der Industrie und dem Fan.


F.-J. ZIVIANI ist Personalberater bei NetWorkJob (www.nwjob.de).

PC Games: Aber noch spezieller beschäftigen Sie sich mit der Spieler-Szene?

Ziviani: Die Spieler sind nicht nur die Käufer der Spiele, sondern auch oft diejenigen, welche später in der Industrie wichtige Positionen einnehmen.
PC Games: Gibt es denn nicht genügend Informatik-Studenten?
Ziviani: Ein Studium kann hilfreich sein, aber das Wichtigste ist erst einmal ein großes Interesse für Spiele und Spielentwicklung.
PC Games: Was müssen denn die Nachwuchstalente überhaupt können?
Ziviani: Gute Frage, die Spieleindustrie ist sehr vielseitig. Auch wenn es die meisten nicht glauben werden, fast jede Ausbildung kann hilfreich sein.
PC Games: Welche Berufschancen ergeben sich derzeit für junge Programmierer oder Spiele-Designer?
Ziviani: Die deutsche Entwicklerszene ist im Moment sehr stark im Kommen, gute Leute werden fast überall gesucht.
PC Games: In welchen Bereichen (Programmierung, Grafik etc.) ergeben sich Chancen?
Ziviani: Es besteht die Möglichkeit in allen Bereichen, die man sich denken kann. Wenn man Interesse hat, dann sollte man es einfach versuchen.
PC Games: Was kostet eine Vermittlung durch Ihre Personal- und Unternehmensberatung?
Ziviani: Die Vermittlung ist für den Arbeitssuchenden unentgeltlich, das Einzige, was man mitbringen sollte, ist Geduld und viel Zeit. Nicht immer klappt die Vermittlung innerhalb weniger Tage oder Wochen.
PC Games: Mit welchen Herstellern arbeiten Sie zusammen?
Ziviani: Es bestehen gute Kontakte zu den verschiedensten Firmen, unter anderem zu den Entwicklern, Producern und Distributoren.
PC Games: Vermitteln Sie auch Praktika?
Ziviani: Beratend helfen wir gerne mit, ein Praktikum zu machen, vermitteln tun wir diese nicht.

Der Online-Chat zum Thema: In Zusammenarbeit mit NetWorkJob wird PC Games im September Spieleindustrie und Nachwuchstalente zusammenbringen. Bitte beachten Sie die aktuellen Ankündigungen auf www.pcgames.de. Weitere Informationen unter www.nwjob.de oder fziviani@nwjob.de.

G.O.D. GAMES

Sie leben noch

Entgegen anders lautenden Gerüchten wurde das Entwickler-Konglomerat G.O.D. (Gathering of Developers) nicht aufgelöst. Tatsache ist, dass das Team zur Mutterfirma Take 2 nach New York ziehen wird. Mitbegründer Mike Wilson (Foto) hat G.O.D. (**Max Payne, Tropico, Duke Nukem Forever**) mit weiteren Gründungsmitgliedern verlassen und plant nun ein Magazin für Erwachsene auf DVD.





DESPERADOS

Bösewicht gefasst

Ronald Z. heißt der Gewinner des ersten **Desperados**-Casting-Wettbewerbs von Infogrames und PC Games. Er wird im offiziellen Add-on für das Taktikspiel **Desperados** die Rolle des Obergauners Dillon übernehmen – eines schmierigen, hinterhältigen und intelligenten Banditenchefs. Wer die noch zu vergebende Rolle der Miss Galloway übernehmen möchte, findet unter www.infogrames.de die Teilnahmebedingungen.



PHENOMEDIA

Gothic 2 bestätigt!

Nur wenige Wochen, nachdem die Phenomedia AG ein Add-on für den ersten Teil von **Gothic** annonciert hat, bestätigte das Entwicklerteam die Arbeit an einem Nachfolger. Für rund 16 Millionen Mark hat sich Jowood die Vertriebsrechte an **Gothic 2** und acht weiteren Phenomedia-Titeln wie **Der Planer 3**, **Far West** und **Cultures 2** gesichert.

GOLD GAMES 5

Mega-Spielepaket kommt!

Der dritte Partner für die Mega-Spielesammlung steht fest: Activision wird das Sportspiel **Tony Hawk's Pro Skater 2** und den Action-Shooter **Star Trek: Voyager – Elite Force** beisteuern. Gold Games 5 wird somit folgende Spiele enthalten: **Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt, Chessmaster 8000, Close Combat, Cold Blood, Die Siedler 3, Flanker 2.0, Freedom: First Resistance, Imperialismus 2, Prince of Persia 3D, Pro Rally 2001, Rayman 2, Rogue Spear** und **Warlords Battlecry**. Gold Games 5 soll ab dem 5. November für knapp 70 Mark in den Läden stehen.



MOORHUHN 3

Hennen an der Zimmerwand

Die Moorhuhn-Manie in Deutschland treibt seltsame Blüten: Eingefleischte Fans können die putzigen Hühnchen demnächst mit der Lightgun von der Wohnzimmerwand pusten. Die Firma Stadlbauer bietet das komplette Set inklusive Projektor für schlappe DM 180,- im Handel an. Wem das dann doch zu viel des Guten ist, der darf sich auf den dritten Teil der kurzweiligen Hühner-Jagd freuen. Mit noch mehr Extras, stärkerer Munition und einem neuen Revier soll es dem Federvieh endgültig an den Kragen gehen. Außerdem wartet an der Meeresküste ein versteckter Schatz auf raffinierte Spieler mit flinken Fingern. Das Spiel erscheint bei Ravensburger und wird voraussichtlich mit 30 Mark zu Buche schlagen; wer auf die beigepackten Goodies verzichten kann, findet die Version auch zum Download im Web. Auf der aktuellen CD/DVD gibt's schon mal einen kleinen Vorgeschmack auf das neue Szenario mit dem Phenomedia-Spiel **Fische versenken**.



Würmer killen in 3D

In Zusammenarbeit mit Ubi Soft werkelt Team 17 am ersten Worms in 3D-Optik. Wie gewohnt müssen Sie möglichst viele der putzigen Würmer um die Ecke bringen. Die Veröffentlichung ist bereits für den Herbst dieses Jahres geplant.

Anno 1503 segelt ins Netz

Sie können's kaum noch erwarten bis zum Erscheinen des Aufbau-Strategiespiels von Sunflowers (geplant für März 2002)? Jetzt hat das Spiel einen frisch designten Internetauftritt bekommen. Auf www.anno1503.com werden Fans mit Infos und Bildern versorgt – direkt aus erster Hand.

Lemieux für NHL 2002

Mario Lemieux wird die Spieleschachtel von NHL 2002 zieren. Der 35-jährige Eishockey-Superstar ist Center bei den Pittsburgh Penguins und Gründer der Mario Lemieux Foundation, mit der er bereits über eine Million Dollar für wohltätige Zwecke gesammelt hat.

Gilden-Gedichte gesucht

Auf der Website www.diegilde.de gibt es ein Fanartikel-Paket und eine Vollversion von Die Gilde zu gewinnen. Die Teilnahmebedingung des Wettbewerbs: Schreiben Sie ein Gedicht mit drei bis sechs Strophen. Mögliche Themen: Liebe, politische Ränkespiele, Ämter wie Bischof, Kämmerer, Landesherr und Gardist, Hausbau, Pest.

Homeworld 2 eingestellt?

Unter Berufung auf die Aussage eines Mitarbeiters von Relic meldeten mehrere Websites, dass Publisher Sierra die Arbeiten an Homeworld 2 gestoppt hat. Sierra dementiert dies offiziell und spricht lediglich von einer Prüfung der Verträge bezüglich Homeworld 2.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Titel
1	NEU	MAX PAYNE
2	▼1	DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
3	▼2	OPERATION FLASHPOINT
4	NEU	TRAIN SIMULATOR
5	-	DIABLO 2
6	▼3	EMPEROR: SCHLACHT UM DUNE
7	NEU	DIE SIEDLER 4: MISSION DISK
8	▼4	BLACK & WHITE
9	▼7	DIE SIMS
10	NEU	BALDUR'S GATE: THRON DES BHAAL

Quelle:



Titus übernimmt Interplay

Der französische Publisher Titus Interactive hat seine Beteiligung an Interplay von 35 % auf 51 % aufgestockt. Damit besitzt Titus die volle Kontrolle über Interplay.

Renaissance von Mindscape

The Learning Company (TLC) kehrt vier Monate nach dem Verkauf der Spiele-Division an Ubi Soft in den Markt für Unterhaltungssoftware zurück: Zukünftig will man Spiele unter der Marke Mindscape anbieten. Beach Volley, Ski-Doo Racing und Street Tennis machen den Anfang.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Platz 1

Coca-Cola



Mit einer verschmitzt lächelnden Träumerin schmeckt das Leben doppelt gut. Für so viel Stilgefühl haben unsere Leser nur eins übrig: den ersten Platz.

Platz 2

Tony Hawk 2 (Activision)

Skaten, so echt, dass es wehtut? Das Pflaster kostet trotzdem extra.

Platz 3

Volksbanken Raiffeisenbanken

Mit dem Roller nach Rom: Ob die bei Stau auch den Brenner frei machen?

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG

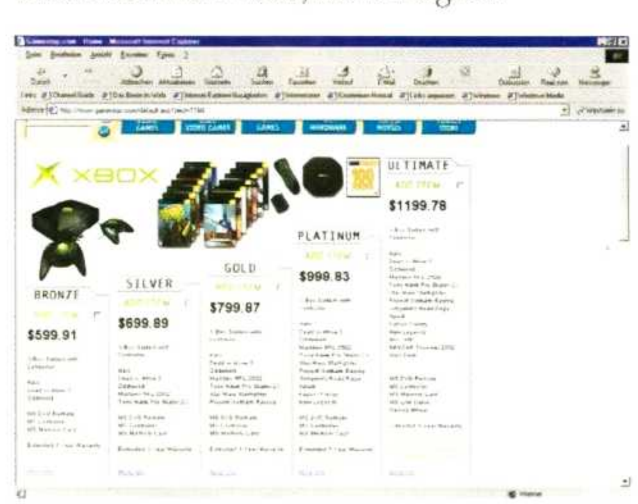
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Einsendeschluss: 20.9.2001

MICROSOFT XBOX

USA: Xbox-Erstkäufer zahlen drauf

Für eine Vorbestellung der Xbox müssen Amerikaner derzeit zwischen 499 und 1.200 Dollar (also umgerechnet bis zu 2.500 Mark) auf den Tisch legen. Hintergrund: Die Microsoft-Konsole wird von einzelnen Händlern nur in Verbindung mit mehreren Spielen, Zusatz-Gamepads oder Fernbedienungen verkauft. Stein des Anstoßes: Der Gesamtpreis dieser Pakete liegt gut 50 Dollar über der Summe der Einzelpreise. Da Microsoft aber das Schnüren solcher Paket-Angebote bezuschusst, bieten manche Händler (etwa www.gamestop.com) ausschließlich diese so genannten Bundles an. Wie dies letztendlich in Europa gehandhabt wird, ist laut Microsoft noch nicht endgültig entschieden – noch ist eine Vorbestellung der Konsolen (Deutschland-Start: März 2002) nicht möglich.



TOMB RAIDER 2

Angelina wieder Lara

Die englische Tageszeitung Daily Record hat's enthüllt: Angelina Jolie wird in der Fortsetzung des erfolgreichen Actionfilms **Lara Croft: Tomb Raider** (zweieinhalb Millionen Zuschauer allein in Deutschland) erneut die Hauptrolle übernehmen – anders lautenden Gerüchten zum Trotz. An einem Drehbuch wird demnach bereits geschrieben; bis Sommer nächsten Jahres könnten die Dreharbeiten bereits abgeschlossen sein.

PC-GAMES-GEWINNSPIEL

Snickers-VIP-Sieger

Gar nicht lange hat's gedauert, bis Felix Goebbels sein VIP-Ticket zum europäischen Finale im American Football in Händen hielt. Beim Gewinnspiel von Snickers und PC Games in Ausgabe 07/2001 durften sich neben dem jungen Aachener noch weitere fünf PC-Games-Leser über Tribünenplätze freuen. Die Gewinner wurden Zeuge, wie Berlin Thunder mit einem 24:17-Sieg über die Barcelon Dragons europäischer World-Bowl-Champion wurden. Glückwunsch!





9 JAHRE PC GEWINNSP

PC Games feiert Geburtstag – und zwar dank Ihnen. Für neun Jahre Lesertreue verschenken wir in dieser Ausgabe Preise im Gesamtwert von sagenhaften 70.000 Mark!





DER HAUPTPREIS:
1x Spiele-PC „D'angerus" in der PC-Games-Edition

IEL GAMES

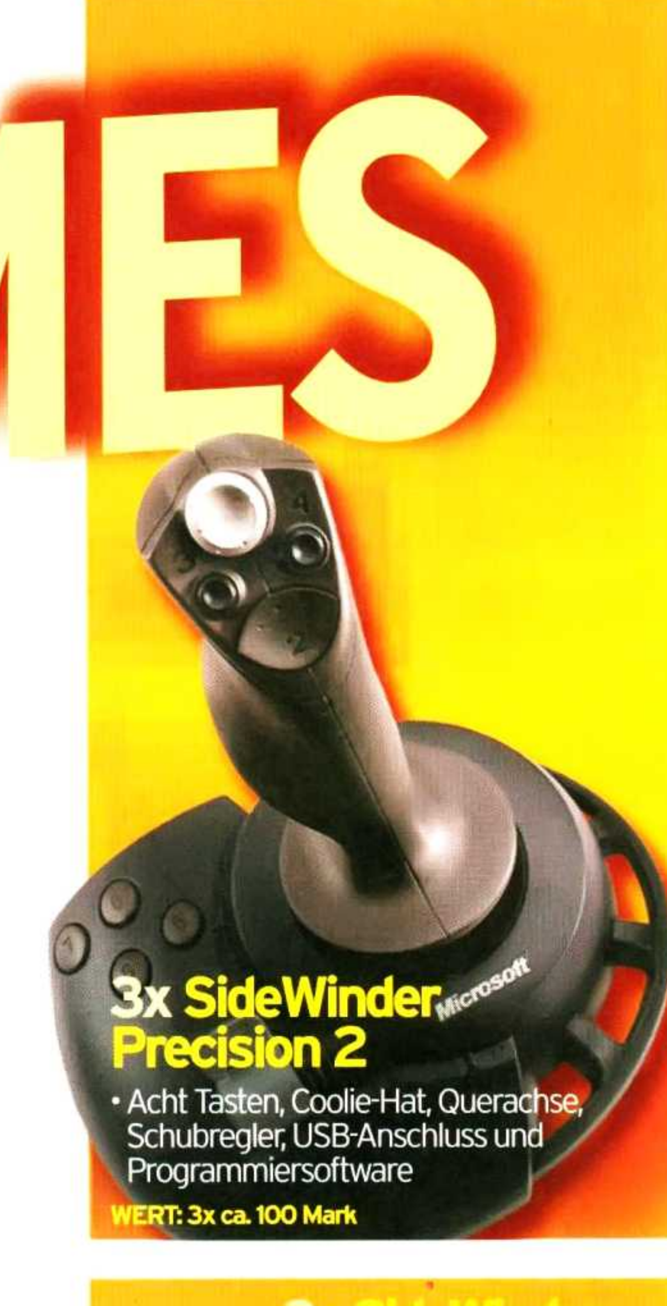
WWW.D-Z-S.COM

Hauptpreis:

- Prozessor: Athlon 1.400 C
- Speicher: 512 MByte DDR (PC266) von Hyundai
- Mainboard: Asus A7M266
- Grafikkarte: Asus AGP-V8800 Deluxe (GeForce 3), mit 3D-Brille
- 22"-Monitor von Samsung
- Soundkarte: Sound Blaster Live! Player 5.1 von Creative
- Boxensystem: Desktop Theatre 3500 (5.1-Sound)
- Festplatte: IBM, 60 GByte, ATA/100, mit Kühlrahmen
- DVD-Laufwerk: Pioneer DVD-106S mit Software-DVD-Player
- Logitech Cordless MouseMan Optical, 430 Watt Netzteil, vierfach USB-Hub, 3Com Netzwerkkarte (10/100 MBit); Gehäuse mit Tragegriff und Kühler, Papst Noise-Killer CPU-Kühler, Cherry-Tastatur
- Microsoft-Produkte: GameVoice, Strategic Commander, ForceFeedback Wheel USB, Force-Feedback 2 Joystick, DualStrike Action Controller, Freestyle Pro Gamepad und Windows 98 in der zweiten Ausgabe
- Fünf Spiele Ihrer Wahl (je 80 Mark)

WERT: ca. 10.000 Mark

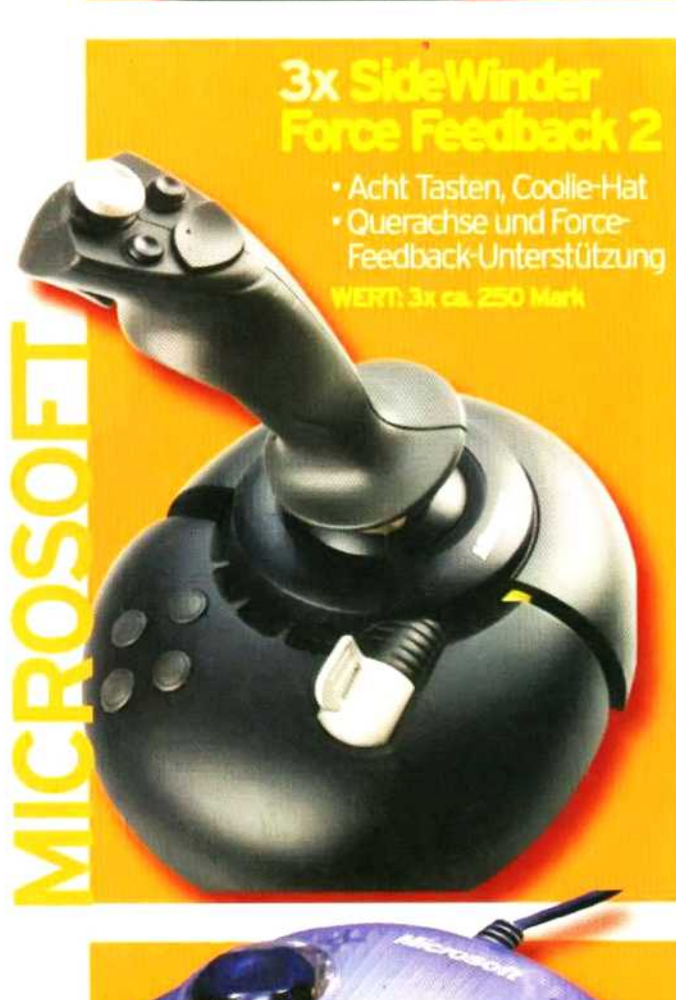
MICROSOFT



3x SideWinder Precision 2

- Acht Tasten, Coolie-Hat, Querachse, Schubregler, USB-Anschluss und Programmiersoftware

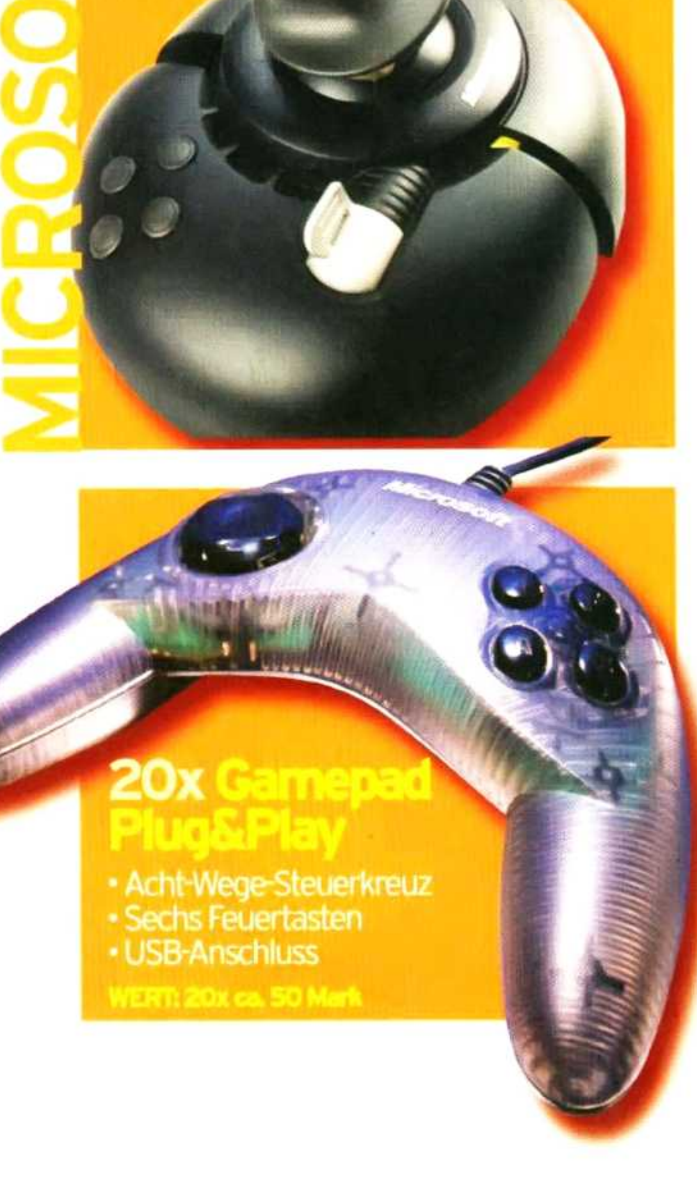
WERT: 3x ca. 100 Mark



3x SideWinder Force Feedback 2

- Acht Tasten, Coolie-Hat
- Querachse und Force-Feedback-Unterstützung

WERT: 3x ca. 250 Mark



20x Gamepad Plug&Play

- Acht-Wege-Steuerkreuz
- Sechs Feuertasten
- USB-Anschluss

WERT: 20x ca. 50 Mark



5x Strategic Commander

- Kürzt langwierige Aktionen in Startegiespielen ab
- Über 70 Befehle per Knopfdruck
- 30 voreingestellte Profile
- Makros in allen Spielen programmierbar
- USB-Anschluss

WERT: 5x ca. 130 Mark

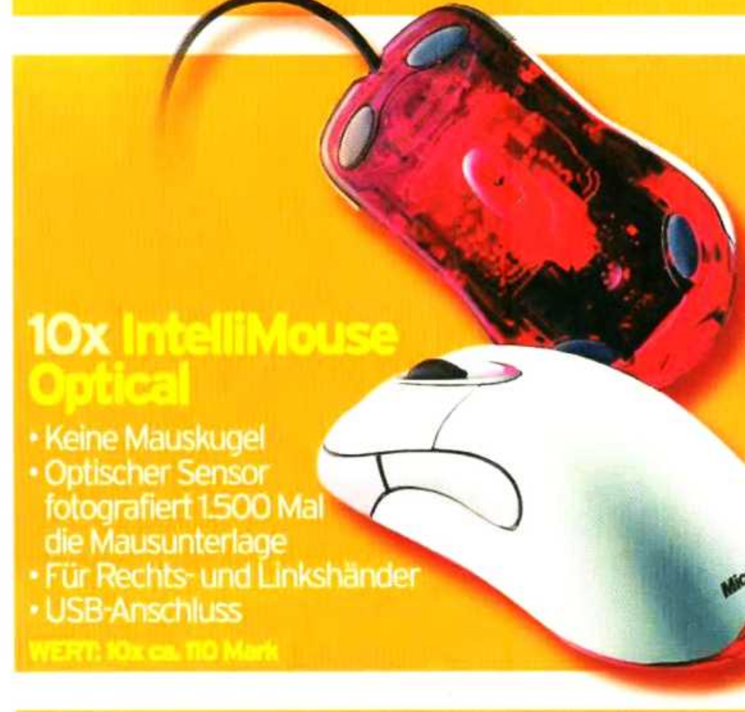




5x GameVoice

- Erkennt Sprachbefehle und führt Makros in Spielen aus
- Sprache in Spielen möglich
- Anschluss per USB

WERT: 5x ca. 130 Mark



10x IntelliMouse Optical

- Keine Mauskugel
- Optischer Sensor fotografiert 1.500 Mal die Mausunterlage
- Für Rechts- und Linkshänder
- USB-Anschluss

WERT: 10x ca. 110 Mark



1x SideWinder Force Feedback Wheel USB

- Rückstellkräfte in Rennspielen
- Zwei digitale Schaltwippen
- Sechs Feuertasten
- USB-Anschluss
- Unterstützt alle aktuellen Rennspiele
- Mit dem Spiel „Monster Truck Madness 2"

WERT: ca. 280 Mark



9 JAHRE PC GAMES

PLANTRONICS



2x DSP-100

- USB-Headset mit speziellem Noise-Cancelling-Mikrofon
- Quick-Adjust™-Lautstärkeregler
- Mit Spracherkennungssoftware
- Keine Soundkarte benötigt

WERT: 2x ca. 210 Mark

2x DSP-300

- Stereo-Modell des DSP-100 USB-Headsets
- Noise-Cancelling-Mikro
- Quick-Adjust™-Lautstärkeregler
- PerSono™ Audio Kontrollcenter liegt bei

WERT: 2x ca. 300 Mark

3x DSP-500

- USB-Headset mit 44-mm-Kopfhörer, abgeschirmt
- Noise-Cancelling-Mikro
- PerSono™ Audio Kontrollcenter liegt bei

WERT: 3x ca. 370 Mark



3x DSP-400

- Stereo-Headset
- Leicht zusammenklappbar
- Noise-Cancelling-Mikro
- Quick-Adjust™-Regler

WERT: 3x ca. 320 Mark

1x HS-1

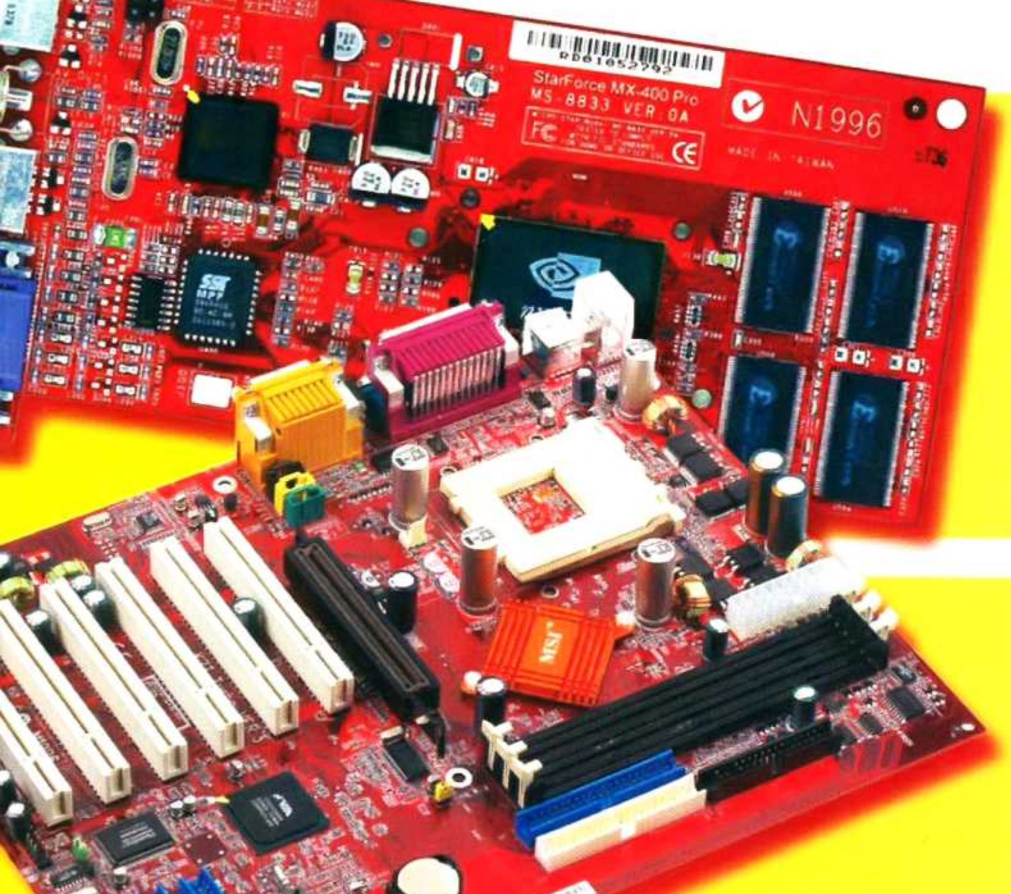
- Hi-Fi-Stereoheadset
- QuickAdjust™-Mikrofon
- Dynamischer Bassfrequenzgang

WERT: ca. 110 Mark



FUJITSU-SIEMENS

MSI



5x MX-400 VT32S

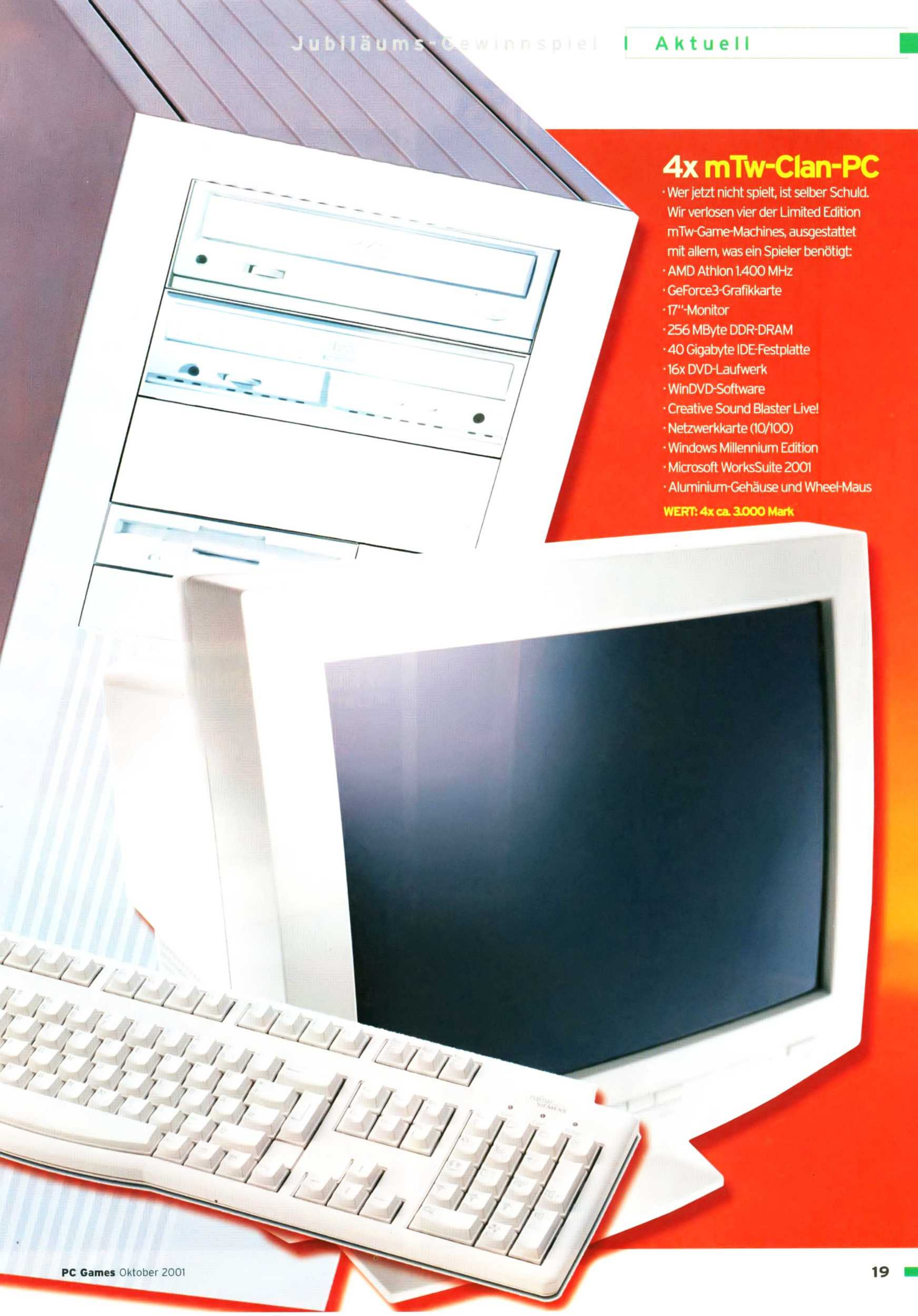
- Grafikkarte mit GeForce2 MX-400-Grafikchip auf roter Platine
- TV-Ein- und -Ausgang
- 32 MByte SDR-SDRAM-Speicher
- Mit Software-DVD-Player

WERT: 5x ca. 250 Mark

5x K7T Turbo LE

- „Limited Edition" mit roter Platine
- VIA KT133-Chipsatz, Sockel A
- Für Athlon- und Duron-Prozessoren
- UDMA/100, sechs PCI-Steckplätze

WERT: 5x ca. 350 Mark



4x mTw-Clan-PC

- Wer jetzt nicht spielt, ist selber Schuld. Wir verlosen vier der Limited Edition mTw-Game-Machines, ausgestattet mit allem, was ein Spieler benötigt:
- AMD Athlon 1.400 MHz
- GeForce3-Grafikkarte
- 17"-Monitor
- 256 MByte DDR-DRAM
- 40 Gigabyte IDE-Festplatte
- 16x DVD-Laufwerk
- WinDVD-Software
- Creative Sound Blaster Live!
- Netzwerkkarte (10/100)
- Windows Millennium Edition
- Microsoft WorksSuite 2001
- Aluminium-Gehäuse und Wheel-Maus

WERT: 4x ca. 3.000 Mark



9 JAHRE PC GAMES
ELSA
2x Gladiac 920
• Grafikkarte (AGP) mit GeForce3-Grafikchip
• Mit TV-Ausgang, Software-DVD-Player
• 64 MB DDR-Speicher
• Unterstützt DirectX 8.0
• Mit Spiel „Giants: Citizen Kabuto" (GF3-optimiert)
WERT: 2x ca. 1.000 Mark
10x 3D Revelator Infrarot-Shutterbrille
• „Fühlbares" 3D-Bild in praktisch jedem 3D-Spiel
• Funktioniert mit allen Nvidia-Grafikkarten
WERT: 10x ca. 60 Mark
3x Gladiac 511/ 64 MByte
• Grafikkarte mit GeForce2 MX-400 Grafikchip
• Mit TV-Ausgang und Software-DVD-Player
• AGP-Steckformat
WERT: 3x ca. 300 Mark
5x MicroLink ISDN 4U ISDN-Modem + Lan-Starter-Kit
• ISDN-Router, Internet-Gateway mit 4-Port-Hub, 2 PCI-Ethernet-Karten
• Mit zwei Twisted-Pair-Netzwerkkabeln
• Inklusive integrierter Firewall
WERT: 5x ca. 400 Mark
MicroLink ISDN 4U
ELSA
1x Ecomo 341LCD
• Ultradünnes 15,1"-TFT-Display im exklusiven Design
• Besitzt die Sichtfläche eines regulären 17"-Monitors
• Maximale Auflösung von 1.024 x 768 Pixeln
• Komfortables On-Screen-Menü zur Einstellung
• VGA-Anschluss für beliebige Grafikkarten
• Vertikalfrequenz: 50-75 Hz, horizontal: 30-61 kHz
WERT: ca. 1.500 Mark
20x Internet-Starterpaket von Elsa und AOL
• 56k-Modem im grünen Design-Gehäuse
• Internet-Downloads mit bis zu 56.000 Bits pro Sekunde
• 40 Stunden AOL-Internetzugang gratis im ersten Monat
WERT: 20x ca. 110 Mark



IIYAMA

2x Vision Master Pro 1412 LM702UC

- 17-Zoll-Diamondtron-Bildröhre mit 0,25-mm-Streifenmaske
- Vertikalfrequenz: 50-160 MHz, Horizontalfrequenz: 30-70 Hz
- „High Brightness"-Funktion erhellt den Monitor auf Wunsch

WERT: 2x 699,- DM

AVM



5x Fritz!Card USB v2.0

- Externer, passiver ISDN-Controller
- Benutzt USB-Schnittstelle
- Mit ISDN-Kabel und ISDN-Software

WERT: 5x ca. 190 Mark

5x Fritz!Card PCI v2.0

- Interner, passiver ISDN-Controller im PCI-Steckformat
- Mit ISDN-Kabel zum Anschluss an die ISDN-Dose
- Mit ISDN-Software „FRITZ!", „AVM WebWatch", „AVM ISDNWatch" und Handbüchern

WERT: 5x ca. 180 Mark

CYBERDRIVE



5x CD/RW CW038-D

- ATAPI CD-RW-Brenner mit zwei MByte internem Zwischenspeicher
- Brennt CDR-Rohlinge mit 16x (2,4 MByte pro Sekunde)
- Brennt CD-ReWritables mit 12x (1,8 MByte pro Sekunde)
- Liest CDs mit 40-facher Geschwindigkeit (6 MByte pro Sekunde)
- Inklusive Vollversion des Brennprogramms Nero Burning ROM 5.5

WERT: 5x ca. 400 Mark

HAMA



10x CompuPad Cy…

- USB-Gamepad mit digitalem Steuerkreuz und Schubregler
- Mit zwölf Feuertasten und Schubregler

WERT: 10x ca. 90 Mark

10x …

- USB-Maus mit Mausrad
- Die Mausklicks werden über die Neigung des Gehäuses nach links und rechts aktiviert.

WERT: 10x ca. 80 Mark

9 JAHRE PC GAMES ATI

8x Radeon 64 MB DDR ViVo

- Grafikkarte mit Radeon-Chip
- Mit TV-Ein- und -Ausgang sowie Aufnahme-Software
- 64 MByte DDR-Grafikspeicher
- Unterstützt Hardware T&L

WERT: 8 x ca. 500 Mark

8x All-in-Wonder Radeon

- Grafikkarte mit Radeon-Chip
- Der TV-Tuner ermöglicht Fernsehen am PC
- Mit Software für einen virtuellen Videorekorder
- 32 MByte DDR-Grafikspeicher, DVI-Out
- TV-Ausgang, unterstützt Hardware T&L

WERT: 8x ca. 500 Mark



ASUS

1x A1-Series Notebook

- Intel Celeron-Prozessor mit 700 MHz
- 12-Zoll-Flachbildschirm (bis 800x600 Pixel)
- 128 MByte Systemspeicher
- 10-Gigabyte-Festplatte, extern. DVD-Laufwerk
- Edles Magnesium-Aluminium-Gehäuse
- Zwei PCMCIA-Stecker, zwei USB-Anschlüsse
- Integrierte Full-Duplex-Soundkarte
- Eingebaute Stereo-Lautsprecher
- Anschlüsse: Seriell, Infrarot, Parallel, PS/2
- VGA-Ausgang für den Monitoranschluss
- S-VHS-Ausgang für den Anschluss an ein Fernsehgerät
- integrierte Netzwerkkarte (10/100 MBit)

WERT: ca. 4.000 Mark

CREATIVE

5x Audigy Platinum eX

- Die neueste SoundBlaster-Platine mit 5.1-Sound
- Mit externem Anschluss-Rack und Fernbedienung

WERT: 5x ca. 250 Mark

1x 3D Blaster GeForce3

- Grafikkarte mit GeForce3-Grafikchip
- Unterstützt DirectX8.0 in Hardware

WERT: 1x ca. 1.000 Mark

AOPEN

1x AK77Pro

- Sockel-A Mainboard (VIA KT266)
- Unterstützt DDR-Speicher
- Audio onboard, ATA/100
- Unterstützt sechs USB-Ports

WERT: ca. 360 Mark

2x CD-952

- ATAPI-CD-Laufwerk
- Liest CDs mit 40x-Geschw.
- 128-KByte-Cache

WERT: 2x ca. 80 Mark

2x DVD-1648

- 16x-ATAPI-DVD-Laufwerk
- Liest CDs mit 40x-Geschw.
- 256 KByte Cache
- Unterstützt ATA/66

WERT: 2x ca. 170 Mark



9 JAHRE PC GAMES
VIDEOLOGIC
2x DigiTheatre
• AC3/Dolby Digital Decoder und Verstärker
• Fünf Lautsprecher, Subwoofer und Fernbedienung
• Individuelle Lautstärkeregelung für jeden Kanal
• Halleffektkontrolle für jeden Lautsprecher
WERT: 2x ca. 750 Mark
2x DigiTheatre PC
• Kombi aus SonicFury-Soundkarte und Sechs-Kanal-Boxenset
• Dolby-Digital-Sound aus dem PC
• Mit WinDVD2000 für die Dolby-Digital-Wiedergabe von DVDs
WERT: 2x ca. 640 Mark
10x Vivid!XS
• Grafikkarte mit Kyroll-Grafikchip
• 32 MByte SDR-SDRAM Grafikspeicher
WERT: 10x ca. 340 Mark
2x SonicFury
• 6-Kanal-Soundkarte (Dolby Digital)
• Unterstützt Sensaura-3D-Sound
WERT: 10x ca. 250 Mark
PIONEER
3x DVD-A05SW
• 16x-ATAPI-DVD-Laufwerk
• Mit zwei Spielen und SW-DVD-Player
WERT: 3x ca. 280 Mark
SO GEWINNEN SIE:
Die Preisfrage:
In welchem Jahr führte PC Games die Cover-CD-ROM ein?
Schreiben Sie die Jahreszahl auf eine Postkarte und schicken Sie sie an:
Computec Media AG
Stichwort: „9 Jahre PC Games"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Einsendeschluss ist der 30. September 2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angestellte der COMPUTEC MEDIA AG und der am Gewinnspiel beteiligten Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



TARNUNG
IST ALLES!
COMMANDOS 2
ES IST DA!


Du hast einen Auftrag. Du hast ein Team aus Spezialisten. Und Du hast einen unerbittlichen Gegner. Erste Regel: bleib unentdeckt. Zweite Regel: bleib ruhig. Dritte Regel: bleib am PC, was immer auch passiert. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Jetzt im Handel. Und in Deinem Leben.
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
EIDOS
INTERACTIVE
PC CD
www.eidos.com
Commandos 2: Men of Courage™ ©Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.

Dallas, wie es bebt und kracht

Sie kamen, um sich mit den Besten zu messen, um zu quatschen und um **Doom 3, Jedi Knight 2 und Return to Castle Wolfenstein** zu sehen: Die QuakeCon wurde zum Mekka der Actionspieler.

Was 1996 in Dallas als kleine LAN-Party mit einer Hand voll begeisterter Shooter-Spieler begann, hat sich sechs Jahre danach zum Mega-Event mit über 1.000 Teilnehmern und weiteren 2.000 Besuchern entwickelt. Auf der QuakeCon versammelt sich alljährlich die Fangemeinde der indizierten Shooter-Serie von id Software zum virtuellen Schlagabtausch. Kein Wunder, dass sich die berühmte Action-Schmiede aus Dallas dieses Ereignis aussuchte, um den Fans und Journalisten mit den neuesten Ankündigungen und Projekten den Mund wässrig zu machen. Neben id Software waren Lucas Arts, Raven Software, Grey Matter und Nerve Software angereist, jeder mit den neuesten Action-Games auf Basis der id-Engine im Gepäck. Wer wollte, konnte sich auf 16 vernetzten Rechnern am Mehrspielermodus von **Return to Castle Wolfenstein** versuchen und die ersten Singleplayer-Levels anspielen (mehr dazu in unserer Vorschau ab Seite 54). Nebenan präsentierten die Jungs von Raven die neueste Version des Söldnerspektakels **Soldier of Fortune 2**, ein kleiner Kreis Eingeweihter (darunter natürlich die PC-Games-Abgesandten) konnte sogar einen Blick auf **Jedi Knight 2** werfen. Das Highlight der QuakeCon war aber die mit Spannung erwartete Pressekonferenz von John Carmack, seines Zeichens id-Mitbegründer und Starprogrammierer. Ein Raunen ging durch die Menge, als Carmack die neuesten Bilder aus **Doom 3** kommentierte – eine solche Grafikpracht war noch in keinem Computerspiel zu sehen. Mit tosendem Applaus nahmen die Fans die anschließende Ankündigung von **Quake 4** auf, das wieder auf eine starke Story und einen ausgefeilten Einzelspielermodus Wert legen soll. Die Action-Versorgung ist also für die nächsten Jahre gesichert. RÜDIGER STEIDLE



UMLAGERT Jeder wollte den Mehrspielermodus von Return to Castle Wolfenstein ausprobieren.

Die Spiele der QuakeCon



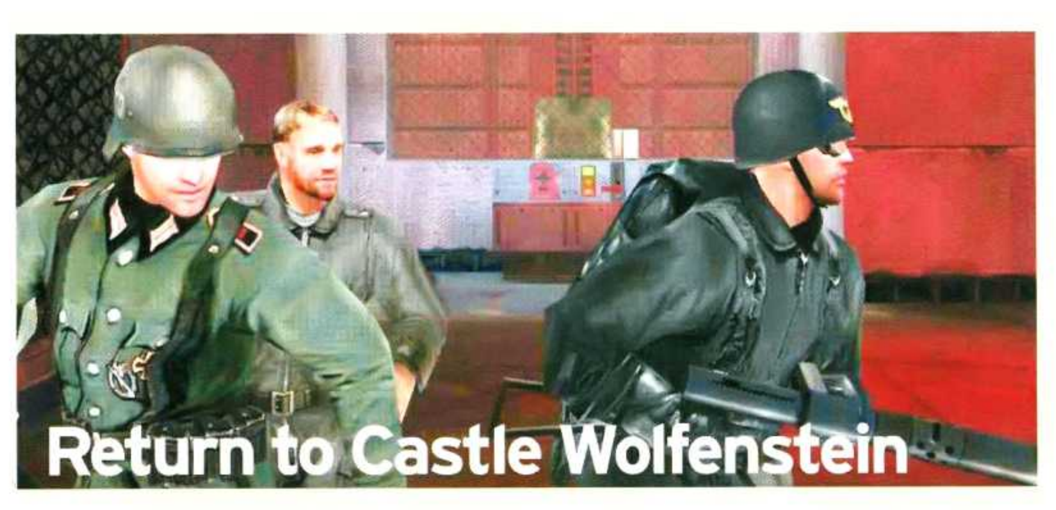
Nach **Return to Castle Wolfenstein** ist **Quake 4** die zweite Fortsetzung einer Action-Serie von id Software, die die Mannen aus Texas nicht selbst in die Hand nehmen, sondern den Jungs von Raven Software (**Voyager – Elite Force**) anvertraut haben. **Quake 4** soll den Einzelspielerpart ebenso wichtig nehmen wie den Multiplayer-Modus und die Story des zweiten Teils weiterführen. Für die Grafik wird die **Doom 3**-Engine sorgen.



Das berühmt-berüchtigste Actionspiel der Welt geht in die dritte Runde. Erneut soll **Doom 3** grafisch neue Maßstäbe setzen. Die Demo, die id Software auf der QuakeCon präsentierte, war wirklich eindrucksvoll – um es milde auszudrücken. Ohne Rechnerpower läuft allerdings nichts: GeForce 3 und Gigahertz sind Pflicht, um den Shooter einigermaßen flüssig spielen zu können. Doch diese Konfiguration dürfte zum Erscheinungszeitpunkt Standard sein.



Effektreiche Lichtsäbelduelle, coole Jedi-Zauber und Laserwummen: **Jedi Knight 2** fängt die **Star Wars**-Atmosphäre gekonnt ein. Held Kyle Katarn, der schon im Vorgänger die Fäden zog, benutzt sein Laserschwert als Bumerang, grillt Sturmtruppler mit Energieblitzen, lenkt Geschosse zurück ins Ziel oder seine Gegner per Gedankenkontrolle ab. Allerdings: Die Levels wirkten in der gezeigten frühen Version noch etwas steril.



Ballern wie anno dunnemals heißt es bei Grey Matters Neuauflage des id-Software-Spiels – und das gleich zweifach. Denn zum einen treten Sie als US-Spezialagent in einem Fantasy-Kampf gegen Nazi-Schergen an, zum anderen spielt sich **Return to Castle Wolfenstein** in den Singleplayer-Levels wie der Klassiker. Der ultraspannende Mehrspielermodus erinnert dagegen an eine Mischung aus **Counter-Strike** und **Unreal Tournament**.



Das Söldnertum ist ein blutiges Handwerk; auch der Nachfolger des kontrovers diskutierten 3D-Actionspiels von Raven Software spart nicht mit Splatter-Effekten. Allerdings nicht in der deutschen Version: Dort gehen Sie auf blutarme Blechkameraden los. Ob dann allerdings die realistischen Waffen und Levels noch so rüberkommen wie in der gezeigten US-Variante, bleibt abzuwarten. Spielerisch gibt's nicht viel Neues.

Brennpunkt Flashpoint

Der Taktik-Shooter von Codemasters war für viele **die Action-Überraschung des Jahres** und führte wochenlang die Verkaufscharts an. Doch sind wirklich alle begeistert?

Bastlernaturen

Immerhin 36 Prozent haben schon mit dem Editor von **Operation Flashpoint** neue Karten gebastelt, ein weiteres Drittel hätte Spaß daran.

Über den Wolken

Pilot ist nicht nur eine der beliebtesten Klassen in Operation Flashpoint, die Hälfte der Spieler zockt in ihrer Freizeit auch gerne Flugsimulationen.

Ja, alle sind begeistert. In der großen PC-Games-Umfrage erhielt **Operation Flashpoint** von den Teilnehmern in fast allen Belangen sehr gute oder/und gute Noten. Lediglich der Schwierigkeitsgrad lag manchen zu hoch, was unter anderem daran liegt, dass eine vernünftige Speicherfunktion fehlt. Am besten gefallen haben den Spielern die spannenden Missionen, an denen auch geübte Actionhelden einige Zeit zu knabbern haben. Mittlerweile sind die meisten mit dem 3D-Shooter allerdings durch und vergnügen sich jetzt im Mehrspielermodus oder warten gespannt auf Mods, allen voran die Fanprojekte Operation Vietnam und Invasion 1944. Wenn sie nicht gerade in **Flashpoint** Heldentaten vollbringen, zocken die meisten Befragten am liebsten **Counter-Strike** oder **SWAT 3**. **Team Fortress 2** ist das Spiel, auf das die **Flashpoint**-Gemeinde gespannt ist – abgesehen von **Flashpoint 2** natürlich. Erstaunlich: Obwohl es Diskussionen um den Realismusgrad gab, haben lediglich 7 % Probleme mit der Thematik und der virtuellen Gewalt. Mehr Ärger gab es da schon mit der Technik: Immerhin ein gutes Viertel der Umfrageteilnehmer hatte mit Bugs und Abstürzen zu kämpfen. Da kommt es nicht gerade gut an, dass die Codemasters-Hotline nur über eine kostenpflichtige 0190er-Nummer zu erreichen ist. RÜDIGER STEIDLE

Feedback: **Max Payne**

Der genialste Shooter des Jahres? Oder viel Lärm um nichts? Sagen Sie uns Ihre Meinung zu **Max Payne** und gewinnen Sie mit etwas Glück wertvolle Preise. Weitere Infos unter www.pcgames.de oder im Heft ab Seite 175. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

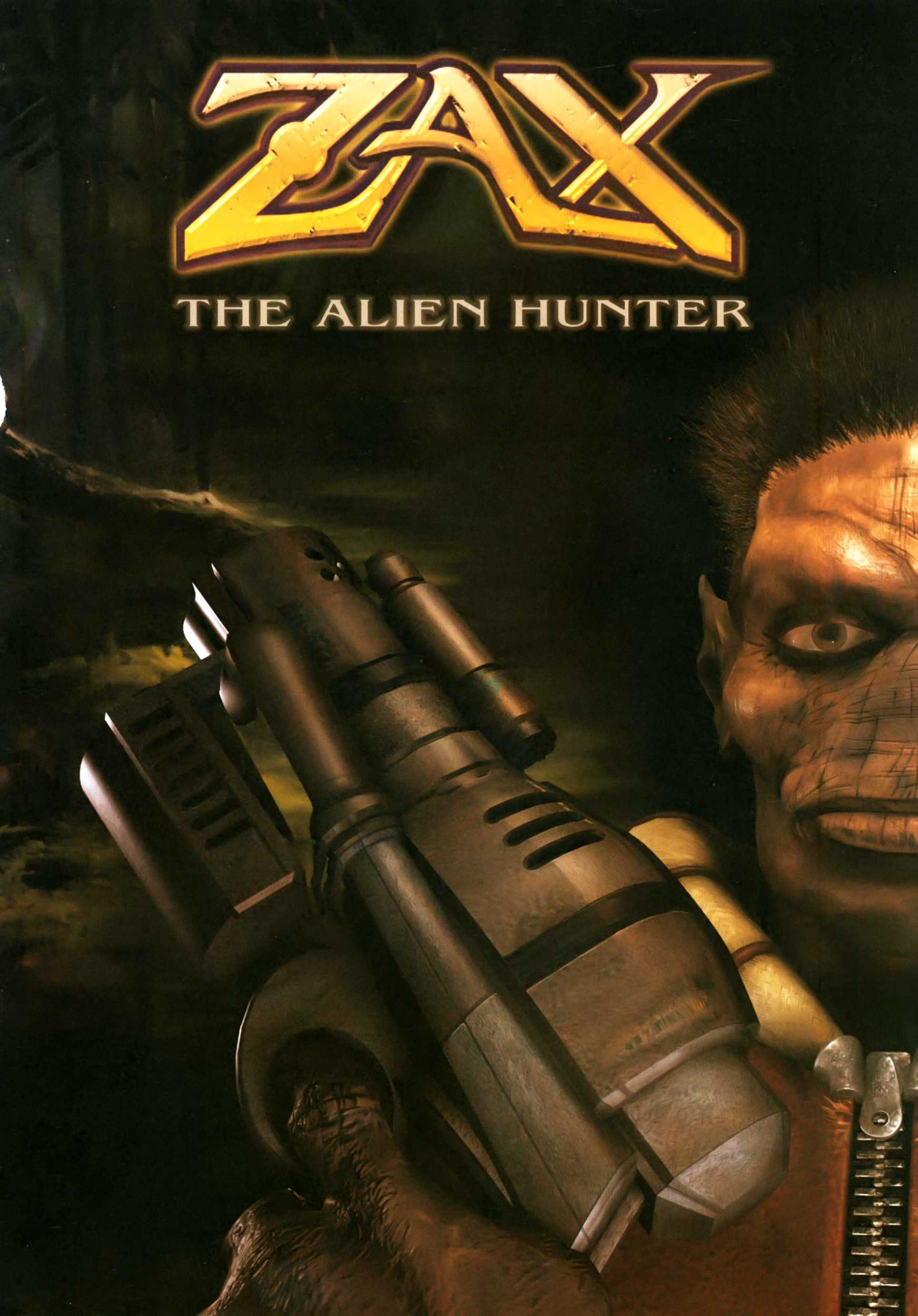


Hilfe!
Fast alle **Flashpoint**-Spieler hätten sich gewünscht, immer und überall den Spielstand sichern zu können. Vielen waren manche Missionen einfach zu schwer.

Im Gleichschritt
Obwohl dem Mehrspielermodus noch einige Optionen fehlen, die erst per Patch nachgereicht werden, haben schon die Hälfte der Befragten eine Multiplayer-Partie gespielt. Ein knappes Drittel hat das noch vor sich, die anderen haben darauf keine Lust.

Kein Mensch, kein Tier ...
... Panzergrenadier war die Rolle der Wahl für fast die Hälfte der PC-Games-Leser. Abgeschlagen auf Rang 2 und 3: Pilot und Saboteur.

Im Visier
Das Scharfschützengewehr ist die „beliebteste Waffe" für knapp ein Drittel der Umfrageteilnehmer. M-16 und MG teilen sich den zweiten Platz.


ZAX
THE ALIEN HUNTER



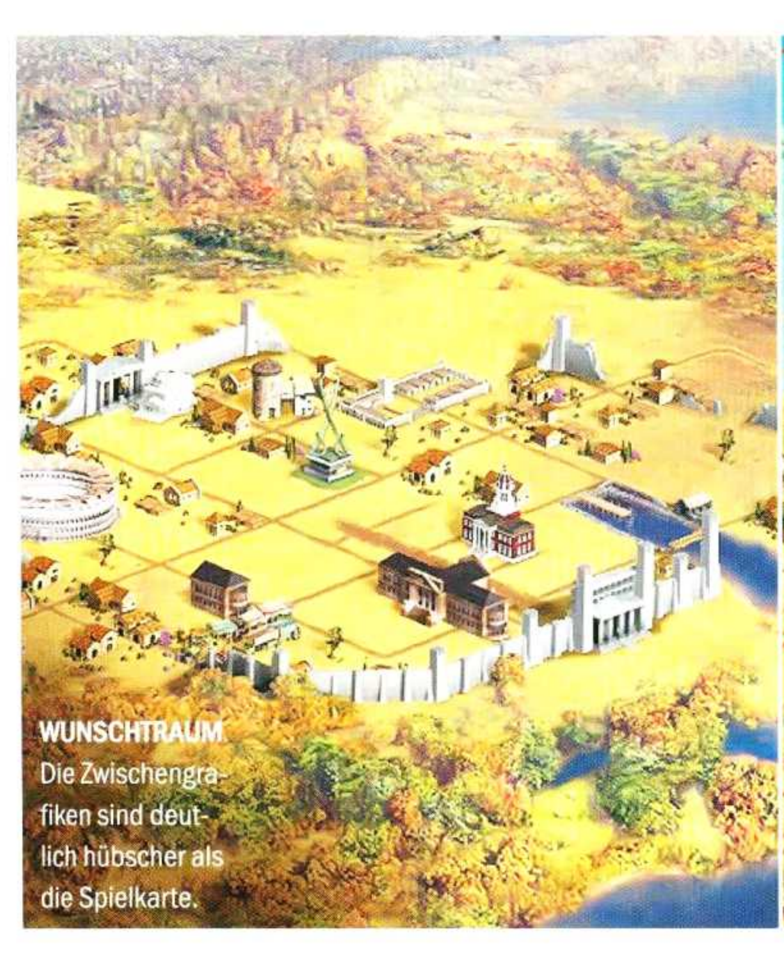
Civilization 3

Die offizielle Website zu Sid Meiers gespannt erwartetem **Civilization 3** (www.civ3.com) ist online! Bis zur Markteinführung können sich Fans dort in umfangreichen Artikeln über den aktuellen Entwicklungsstand des potenziellen Strategiehits informieren und Fragen direkt an das Designteam stellen.

Und darum geht es: In **Civilization 3** führen Sie ein ganzes Volk aus der Primitivität ins Zeitalter der Hochtechnologie. Sie erschließen Land, bauen Städte auf, produzieren Güter, treiben die Wissenschaft voran, halten Ihre Untergebenen mit Weltwundern bei Laune, schließen Handelsvereinbarungen mit anderen Regierungen, spinnen ein Netz aus diplomatischen Beziehungen und führen Kriege.

Im Großen und Ganzen ist das erfolgreiche Spielprinzip seit dem letzten Teil nicht geändert worden, doch an Details wird kräftig geschraubt: In Wirtschaft, Politik und Kampf verhalten sich die PC-Opponenten gewiefter. Durch Kunst und Kultur können Sie auf friedlichem Wege mehr Einfluss gewinnen als früher. Und die neu gestaltete Benutzeroberfläche ist deutlich übersichtlicher. Dass die Grafik trotz Polierarbeiten weiter hinter dem Standard herhumpelt, ist fast so etwas wie eine lieb gewonnene **Civilization**-Tradition.

Entwickler .... Firaxis
Erscheint .... Februar 2002


WUNSCHTRAUM Die Zwischengrafiken sind deutlich hübscher als die Spielkarte.


UND MORGEN DIE WELT Als Feldherr versuchen Sie, Ihren Machtbereich auszuweiten.



Die Sims: Hot Date

Neue Computerfiguren werden bei den Ausgehspielereien der Sims für größere Lebensnähe sorgen: Pianisten klimpern gegen Trinkgeld Liebeslieder und verschwiegene Kellner stellen Nischen zum Fummeln bereit. Weniger freundlich straft eine alte Lady öffentliche Küsse gern mit Ohrfeigen ab.

Maxis | Oktober 2001



Cossacks: Add-on

Das **Age of Empires**-ähnliche Strategiespiel um historische Volksstämme wird mit **Age of Enlightenment** um fünf Kampagnen erweitert: Bayern und Dänen stoßen zu den Nationen, sieben Schiffstypen gibt's drauf und ein Editor soll bei der Bildung einer Online-Community helfen.

CDV | November 2001



Imperium Galactica 3

Die Grafik des 3D-Echtzeit-Strategie-Titels sorgt für Staunen: Explosionen riesiger Raumschiffe vor schimmernden Sternenbildern – das sah bislang selbst in keinem Weltraum-Shooter besser aus. Der spannende Kampf „Menschheit gegen Aliens" beginnt allerdings erst im kommenden Frühjahr.

CDV | Februar 2002

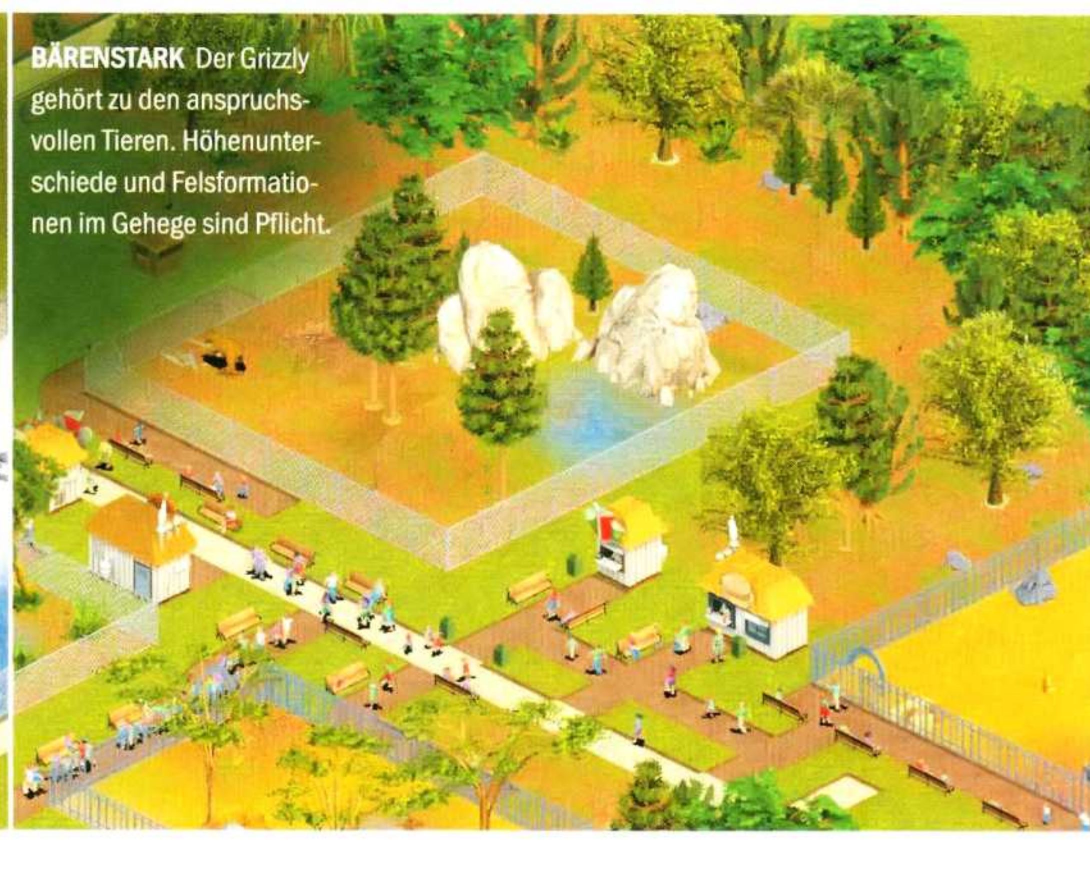
COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Anno 1503** – Aufbau-Strategie | März 2002
2. **Commandos 2** – Echtzeit-Taktik | September 2001
3. **Warcraft 3** – Echtzeit-Strategie | Februar 2002
4. **Empire Earth** – Echtzeit-Strategie | Oktober 2001
5. **Anstoß 4** – Fußball-Manager | Februar 2002
6. **Civilization 3** – Runden-Strategie | Februar 2002
7. **Black & White Add-on** – Strategie | Oktober 2001
8. **Wiggles** – Aufbau-Strategie | Oktober 2001
9. **Age of Mythology** – Echtzeit-Strategie | Mai 2002
10. **Praetorians** – Echtzeit-Taktik | Dezember 2002

ROUTINE Der Anfang ist Routine: Zwei bis drei Gehege, Imbissbuden und Bänke locken die ersten Besucher an.

ACH, WIE SÜSS! Familie Eisbär und die vom Aussterben bedrohten Sibirischen Tiger freuen sich über Nachwuchs.



BÄRENSTARK Der Grizzly gehört zu den anspruchsvollen Tieren. Höhenunterschiede und Felsformationen im Gehege sind Pflicht.

Zoo Tycoon





Aufbau-Strategie mit tierischen Hauptdarstellern: Microsofts Zoo Tycoon lädt zum Gestalten, Managen und Zugucken ein.

Als Zoodirektor hat man wirklich alle Hände voll zu tun: Tiere, die keiner mehr haben will, suchen in einem Waldstück vor München ein neues Zuhause. Ein maroder Zoo soll vor Jahresfrist modernisiert sein. Drei vom Aussterben bedrohte Arten müssen ideale Lebensbedingungen vorfinden, um sich fortzupflanzen. Das sind nur einige der kniffligen Aufgaben, mit denen Sie in Microsofts **Zoo Tycoon** betraut werden. Da viele Aufbau-Strategen gern weniger zwanghaft zu Werke gehen, gibt's natürlich auch einen freien Modus zum Einfach-so-drauflos-bauen. Prinzipiell ist der Spielablauf jedoch gleich: Sie legen Gehege an, gestalten sie artgerecht und setzen Tiere rein. Mit einem durchdachten Wegsystem steuern Sie die Besucher durch die Anlage und schaffen mit Springbrunnen, Hecken, Bänken, Blumenbeeten und Ententeichen ein angenehmes Umfeld. An Imbissbuden, Eisständen und Souvenirläden öffnen die Gäste frohlockend ihre Brieftasche, mampfen an Picknick-Tischen leckere Snacks, um dann zwei Minuten später erst mal die sanitären Anlagen zu benutzen. Wie es sich gehört, dürfen spezielle Ausstellungshäuser für Vögel und Reptilien oder ein Streichelzoo nicht fehlen.

Anlegen und Gestalten verschiedenster Gehege (für über 50 Arten) bleibt trotz der genannten Möglichkeiten Kernstück des Spiels. Mit einer passenden Umzäunung grenzen Sie als Erstes das gewünschte Territorium ab. Bei der Materialwahl muss überlegt werden: Affen sind Kletterkünstler, Eisbären durchbrechen Holzplanken mit Leichtigkeit und Geißböcke springen über zu niedrige Gatter. Einfach die gekauften Tiere in die neue Heimat zu setzen, reicht noch lange nicht, die Unterbringung hat gefälligst artgerecht zu sein. Böden, Bepflanzung, Wasserflächen, Felsbrocken und Stallungen sind in ausreichenden Varianten vorhanden,



AUSKENNER Der Tierpfleger hat für jedes Gehege die passenden Gestaltungstipps auf Lager.

SAVANNEN-TREFF Giraffen und Zebras vertragen sich gut in einem Gehege, bei der Gestaltung müssen aber Kompromisse gemacht werden.

HERAUSFORDERUNG Drei Gehege haben wir schon saniert, als Nächstes bekommt der Tiger (oben) ein angenehmes Heim.

um die vielfältigen und ausgefallenen Wünsche von Nilpferden, Pinguinen und Gorillas zu befriedigen. Biologie brauchen Sie allerdings nicht studiert zu haben, um erfolgreich zu sein. Per Mausklick verrät ein Tierpfleger, wie das perfekte Gehege für das jeweilige Exemplar beschaffen sein muss. Über Mischgehege mit zwei oder mehr Arten freuen sich die Besucher, die Dinger zu bauen, ist aber kompliziert, teuer und immer ein Kompromiss. Selbst bei gängigen Kombinationen wie Giraffen und Zebras, die sich in der Natur im gleichen Lebensraum tummeln, gibt es Abstriche in Sachen Wohlfühlfaktor: Zebras finden zu viele Bäume für die Giraffen doof, die ihrerseits angesichts des Wasserbedarfs der Huftiere einen dicken Hals bekommen. Unzufriedenheit unter den Zoobewohnern lässt über kurz oder lang jede noch so ambitionierte Anlage scheitern. Statt zu wuseln, umherzutollen und die Gäste zu unterhalten, streiken die Tiere, sitzen lethargisch da oder werden vor lauten Unglück sogar krank. Die Besucher beschweren sich und die unzureichende Unterbringung ruft schnell Tierschützer auf den Plan. Erst wenn sich die vorhandenen Exemplare pudelwohl fühlen, dürfen Sie wieder neue einkaufen.

Einer der größten Unterschiede zu **Rollercoaster Tycoon**, von dem sich die Entwickler ganz offensichtlich stark inspirieren ließen, ist der Finanzsektor. Zwar füllt das Eintrittsgeld das Konto regelmäßig auf. Die Besichtigung einzelner Gehege ist aber gratis, so dass die Besucher höchstens ein kleines Trinkgeld für die lieben Tiere spenden. Das deckt aber die immensen Kosten genauso wenig wie der Betrag, den Sie mit Verpflegungsständen und Souvenirverkauf erwirtschaften.

> Per Mausklick verrät ein Tierpfleger ganz genau, wie das **perfekte Gehege** für Löwen, Giraffen oder Krokodile beschaffen sein muss.

Da Sie auch noch das Personal in Form von Tierpflegern, Führern und Serviceleuten bezahlen müssen, herrscht bald Ebbe in der Portokasse. Kredite aufnehmen ist nicht möglich; finanzielle Engpässe überwinden Sie dank solidarischer Spenden. Diese Abhängigkeit von Finanzspritzen ist nicht unproblematisch und bringt Sie mitunter in die Bredouille: Zu viel Dreck, zu wenig Platz oder fehlende sanitäre Anlagen akzeptieren die Besucher nicht. Ein schlechter Ruf schreckt potenzielle Investoren ab und der Ruin ist nah. Zum Thema wird das Ganze aber meist nur in Szenarien, in denen Sie ein heruntergewirtschaftetes Objekt aufpäppeln sollen. Eine möglichst schnelle Optimierung der Anlage ist hier oberstes Gebot. Die Planung der Gehege sollten Sie ohnehin immer im Pausenmodus vornehmen, da das Mikromanagement in Form von Errichtung und Optimierung sich als echter Zeitfresser erweist.

Die Bedienung von **Zoo Tycoon** ist sehr einfach und zugänglich. Wer sich zum ersten Mal ins Genre traut, hat nach zwei Tutorials alles im Griff. Kenner klicken intuitiv auf die richtigen Buttons. Mitunter wirken die insgesamt durchdacht strukturierten Menüs etwas zu überladen, weil sie einfach zu viele Optionen enthalten. Da man lieber spielt als scrollt, kann das mit der Zeit nervig werden. Praktisch ist der „Rückgängig"-Button,



1 Die trägen Nashörner faulenzen am liebsten in der Sonne.

2 Die Bäume im Gorillagehege dürfen nicht zu nahe am Rand stehen, sonst klettern die Affen drüber.

3 Das Restaurant ist eine sichere Einnahmequelle.

4 Nur ein massiver Stahlzaun hindert Eisbären am Ausbrechen.

5 Steinböcke bevorzugen hügeliges Terrain.

6 Zebras fühlen sich nur mit genug Auslauf wohl.

7 Das Karussell ist besonders bei Kindern beliebt.

8 Der Souvenirshop bringt zusätzlich Geld in die Kasse.

9 Pinguine lieben tiefes Wasser und Eis.

10 An Verpflegungsbuden versorgen sich die Gäste mit Essen und Trinken.

11 Die putzigen Nasenbären ziehen sich gerne in einen Bau zurück.

12 Im Tiertheater werden Dressuren gezeigt.

13 Sibirische Tiger brauchen ideale Bedingungen, um sich fortzupflanzen.

der die jeweils letzte Aktion ungeschehen macht. Da man sich gerade beim Errichten der Zäune oder beim Platzieren von Items schnell verklickt, braucht man diese Funktion häufiger als gedacht. Natürlich dürfen auch zahlreiche Statistiken zum Zoo, den Tieren, Gehegen und Objekten nicht fehlen. Die Gedanken der Besucher wie „Ich habe Hunger", „Löwe 1 sieht sehr glücklich aus" oder „Ich bin müde" werden vom Programm zu Rückmeldungen verallgemeinert. Knurrt etwa vielen Leuten der Magen, schlägt das Spiel den Bau von mehr Imbissständen vor.

In der uns exklusiv vorliegenden Beta-Version vermissten wir allerdings einige aus **Rollercoaster Tycoon** bekannte Features. Etwa das Mikromanagement für das Personal, um Tierpflegern beispielsweise detaillierte Aufgaben zuzuweisen. Oder eine Funktion zum exportieren und importieren von fertigen Gehegen, damit man nicht jedes Mal wieder ein Standard-Gehege für zwei Löwen bauen muss. Die restlichen Ungereimtheiten werden nach dem noch ausstehenden Feintuning verschwunden sein – so sollte Ihrem Traumzoo dann nichts mehr im Wege stehen. Und trotz der nicht mehr ganz taufrischen Grafik macht es nach vielen mühsamen Aufbaustunden jede Menge Spaß, den schick animierten Tieren beim Rumtollen zuzuschauen.

ERSTEINDRUCK

Zoo Tycoon kann ich jedem Aufbau-Strategen und Tierfreund wärmstens empfehlen. Das unverbrauchte Szenario, leichte Zugänglichkeit sowie die abwechslungsreichen Missionen sorgen für hohe Langzeitmotivation. GEORG VALTIN

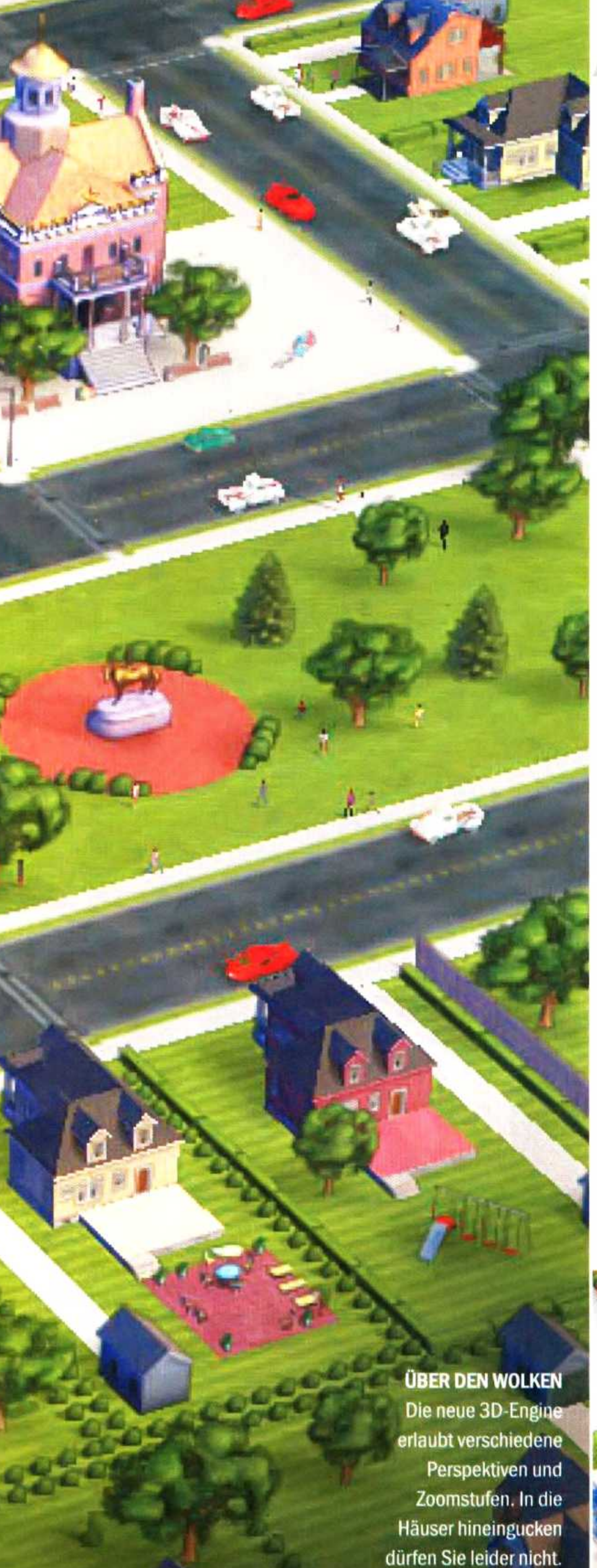
Entwickler .... Blue Fang Games
Termin .... November 2001



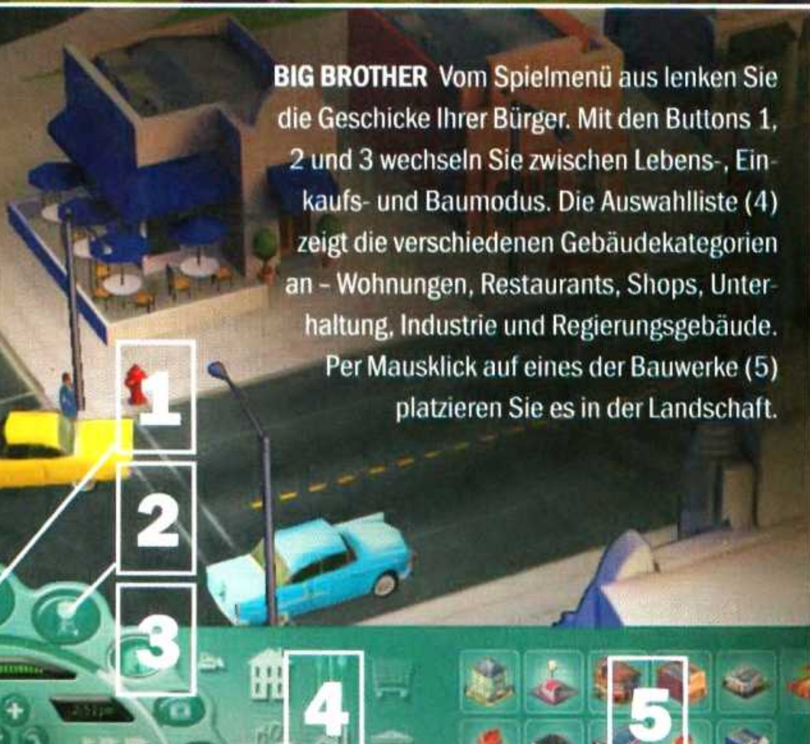
Simsville

Der Vater ist ein Altstar: Sim City, der Städtebauklassiker. Die Mutter, Die Sims, hat vor zwei Jahren sämtliche Rekorde gebrochen. Der Sprössling heißt Simsville und **soll die besten Eigenschaften seiner Eltern vereinen.**

Virginia McArthur, Co-Produzentin des Aufbau-Strategiespiels **Simsville**, stellt gleich zu Beginn der Vorführung mit PC Games die Unterschiede zu den Eltern klar: „In **Die Sims** haben die Spieler die Lebenswege einzelner Sims begleitet. **Sim City** gab ihnen die Kontrolle über eine riesige Stadt mit Tausenden anonymen Einwohnern. In **Simsville** wiederum kümmert man sich um eine kleine Gemeinde aus Sim-Familien und ihre Beziehungen." Wer **Die Sims** kennt, wird sich gleich zurechtfinden: Um die nagelneue 3D-Grafik rankt sich ein Spielmenü, das direkt aus dem Quasi-Vorgänger stammen könnte. Von dort aus haben Sie Zugang zu den drei wichtigsten Bereichen: dem Lebensmodus, dem Baumodus und dem Einkaufsmodus. Der Lebensmodus ist eine Art Sims-TV. Mit anderen Worten: Sie begleiten die Bewohner auf ihrem Weg zur Arbeit, spielen Mäuschen auf einer Party oder gesellen sich zum Abendessen Ihrer Schützlinge. Direkt steuern können Sie die virtuellen Soap-Stars aber nicht. Im Kaufmodus staffieren Sie sie mit allerlei Alltagsgegenständen, Möbeln oder Luxusgütern aus. Der Baumodus schließlich ist sozusagen das Kernstück von **Simsville**.



ÜBER DEN WOLKEN Die neue 3D-Engine erlaubt verschiedene Perspektiven und Zoomstufen. In die Häuser hineingucken dürfen Sie leider nicht.



BIG BROTHER Vom Spielmenü aus lenken Sie die Geschicke Ihrer Bürger. Mit den Buttons 1, 2 und 3 wechseln Sie zwischen Lebens-, Einkaufs- und Baumodus. Die Auswahlliste (4) zeigt die verschiedenen Gebäudekategorien an – Wohnungen, Restaurants, Shops, Unterhaltung, Industrie und Regierungsgebäude. Per Mausklick auf eines der Bauwerke (5) platzieren Sie es in der Landschaft.

Auf diesem Wege entstehen Einfamilienhäuser, Villen oder Reihenhausanlagen, aber auch Läden, Kinos oder Parks. So basteln Sie nach und nach Ihre Traumstadt.

Hauptsache, die Sims fühlen sich wohl. Denn nur, wenn Sie für Jobs sorgen, die Lebensqualität hochhalten und Amüsierviertel schaffen, gedeiht Ihre Gemeinde. Indem Sie etwa ein Einkaufszentrum aus dem Boden stampfen, schaffen Sie gleichzeitig neue Stellen und stillen den Konsumdurst. Arbeitslose werden über kurz oder lang kriminell, die Häuser verfallen, und ehe Sie sich's versehen, ist aus dem schönen Simmingen ob der Tauber das reinste Ghetto geworden. Gangster-Sims zahlen nämlich keine Steuern und auch die Ersparnisse der betroffenen Familie schrumpfen bedrohlich. Ergo ist nicht nur im Stadtsäckel Ebbe und damit ein neues Kino oder der Kindergarten in weite Ferne gerückt. Auch das Haushaltsgeld wird knapp, die lang ersehnte Ikea-Küche muss warten. Wenn Sie sich dagegen als Schultheiß bewähren, spendieren Ihnen die Polygon-Bürger zum Dank beispielsweise eine Stadthalle oder einen eindrucksvollen Regierungspalast. Sie helfen Ihren Schützlingen nicht nur auf der Karriereleiter weiter, sondern betätigen sich auch als Profi-Kuppler. Wenn Sie eine Party schmeißen oder eine Disco eröffnen, sorgt das nicht nur für neue Freundschaften, sondern vielleicht auch für Nachwuchs. Natürlich erst nach Bilderbuchheirat und Storchen-Sturzflug.

Selten zuvor konnte sich ein Computerspiel einer so großen und aktiven Community rühmen wie ***Die Sims***. Damit auch aus den ***Simsville***-Spielern eine große Familie wird, sollen sie wieder viele Aspekte den eigenen Vorlieben anpassen und vielleicht sogar die beiden Programme verknüpfen können. „Momentan arbeiten wir daran, dass die Spieler Ihre Sims-Charaktere in ***Simsville*** importieren können. Vielleicht schaffen wir es sogar andersrum", hofft Virginia. RÜDIGER STEIDLE

ERSTEINDRUCK

*Ganz so innovativ wie **Die Sims** wird **Simsville** sicher nicht. Nach den ersten Eindrücken wird Maxis' neues Projekt eher eine Mini-Ausgabe von **Sim City**. Aber es stecken so viele liebevolle Details drin, dass allein schon das Zuschauen Spaß macht.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Maxis
Termin .... Februar 2002



WUSELFAKTOR Bis zu 300 Einwohner tummeln sich in Ihrer Stadt. Jeden einzelnen davon können Sie per Kamerafunktion begleiten.

ANFANG VOM ENDE Wenn die Leitern erst an den Mauern stehen, wimmelt der Innenhof schnell von Feinden. Hoffentlich haben Sie ausreichend Schwertkämpfer rekrutiert.

Stronghold

Als Burgherr **sorgen Sie für Brot und Bett Ihrer Untertanen und errichten eine Festung,** an der sich Belagerer die Zähne ausbeißen.

Eine gute Portion Aufbauspiel, etwas Echtzeit-Strategie, eine Prise Historie – und fertig ist **Stronghold**. Die Zutaten für das Projekt der englischen Firefly Studios sind wahrlich nicht neu und waren etwa schon jetzt den Klassikern **Castles** oder **Lords of the Realm** beigemischt. Trotzdem schmeckte schon das noch nicht ganz fertig gebackene Genre-Gemisch ganz vorzüglich. Für Sie haben wir eine Vorab-Version der Burgbausimulation gespielt.

In den meisten Missionen von **Stronghold** geht es darum, eine gut funktionierende Mini-Ökonomie aufzubauen, die genug Steuern einbringt, um den kostspieligen Festungsbau zu finanzieren. Die Mauern sind keine bloße Zierde. Regelmäßig werden Ihre Ländereien von bösen Nachbarn heimgesucht, die im schlimmsten Fall mit einer ausgewachsenen Belagerungsarmee anrücken. Bis dahin ist einiges zu tun, denn zu Beginn umfasst Ihr Herrschaftsgebiet gerade mal ein paar Wiesen, Wälder und Steinbrüche. **Siedler**-Spieler oder **Völker**-Veteranen erkennen darin die Grundlage zukünftigen Reichtums. Mit dem Holz gefällter Bäume und behauenen Steinquadern wachsen nach und nach Farmen, Manufakturen und Wohnhäuser in den Himmel. Bevor Sie allerdings den ersten Stein legen, sollten Sie das isometrisch dargestellte 2D-Terrain genau erkunden. Steile Klippen, Flussläufe und Felswände verschönern nicht nur die ansonsten ziemlich altbackene Landschaftsgrafik, sondern stellen für Angreifer auch natürliche Hindernisse dar. Wer klug plant, kann so manche Mauer sparen – und damit wertvolle Ressourcen schonen.

Auf dem Bauplan stehen zunächst einige Bauernhöfe und Obstplantagen, gefolgt von Mühle, Bäckerei, Braustube und einer Gastwirtschaft. Nur wenn Ihre Untertanen sich regelmäßig den Bauch voll schlagen können, lockt das weitere Arbeiter aus dem Umland an, und Sie können neue Jobs besetzen. Außerdem füllt sich der Staatssäckel schneller. Je mehr Bürger, desto mehr Steuern. Und die Abgaben brauchen



SPARLÖSUNG Nicht immer verfügen Sie über ergiebige Steinbrüche. Palisaden bieten aber immerhin etwas Schutz vor Attacken.

Sie dringend, um die Siedlung zu erweitern und zu sichern. Neben Apfelhainen, Eisenminen, Weizenfeldern und anderen Wirtschaftsgebäuden steht im Baumenü eine ganze Reihe Befestigungsanlagen zur Auswahl. Für jeden Geldbeutel ist was dabei: Von der einfachen Holzpalisade bis hin zum massiven Burgfried, der auch einer langen Belagerung standhält. Ob der Balanceakt zwischen Nahrungsproduktion, Steuerquoten, Aufbau und Militär gelungen ist, merken Sie spätestens dann, wenn ein feindliches Heer vor den Toren steht. Mit Katapulten geht's dem Mauerwerk ans Eingemachte, Bogenschützen beharken Ihre Verteidigungswälle und Tunnelbauer versuchen, die Wände zum Einsturz zu bringen. Zum Glück sind Ihre Mannen nicht wehrlos. Auf Knopfdruck ordern Sie heiße Ölbäder für die anstürmenden Gegner, lassen Brandpfeile Teergruben entfachen oder wagen gar einen Ausfall durchs Haupttor. Dazu brauchen Sie allerdings eine wirklich schlagkräftige Truppe. Und die kostet natürlich wiederum viel Geld, Arbeitskräfte und Ressourcen. Schließlich müssen Bögen geschnitzt und Schwerter geschmiedet werden. Brot oder Böller – das ist hier die Frage.



ERSTEINDRUCK

Ich warte schon ewig auf eine zünftige Burgbau-Simulation. Bei ***Stronghold*** *kann ich endlich wieder Festungen basteln, was die Kelle hergibt. Allerdings: Den Wirtschaftspart wünsche ich mir komplexer – da muss doch mehr drin sein als Ackerbau und Forstwirtschaft!* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Firefly Studios
Termin .... Oktober 2001



KUH RIOS Bauernhöfe, wie die Rinderfarmen am oberen Bildrand, bringen Sie nur zum Teil im Inneren der Burg unter. Wenn man von der Versorgung außerhalb der Mauern abgeschnitten ist, kann man nur noch auf eine gefüllte Speisekammer bauen.

DEMO

Kohan

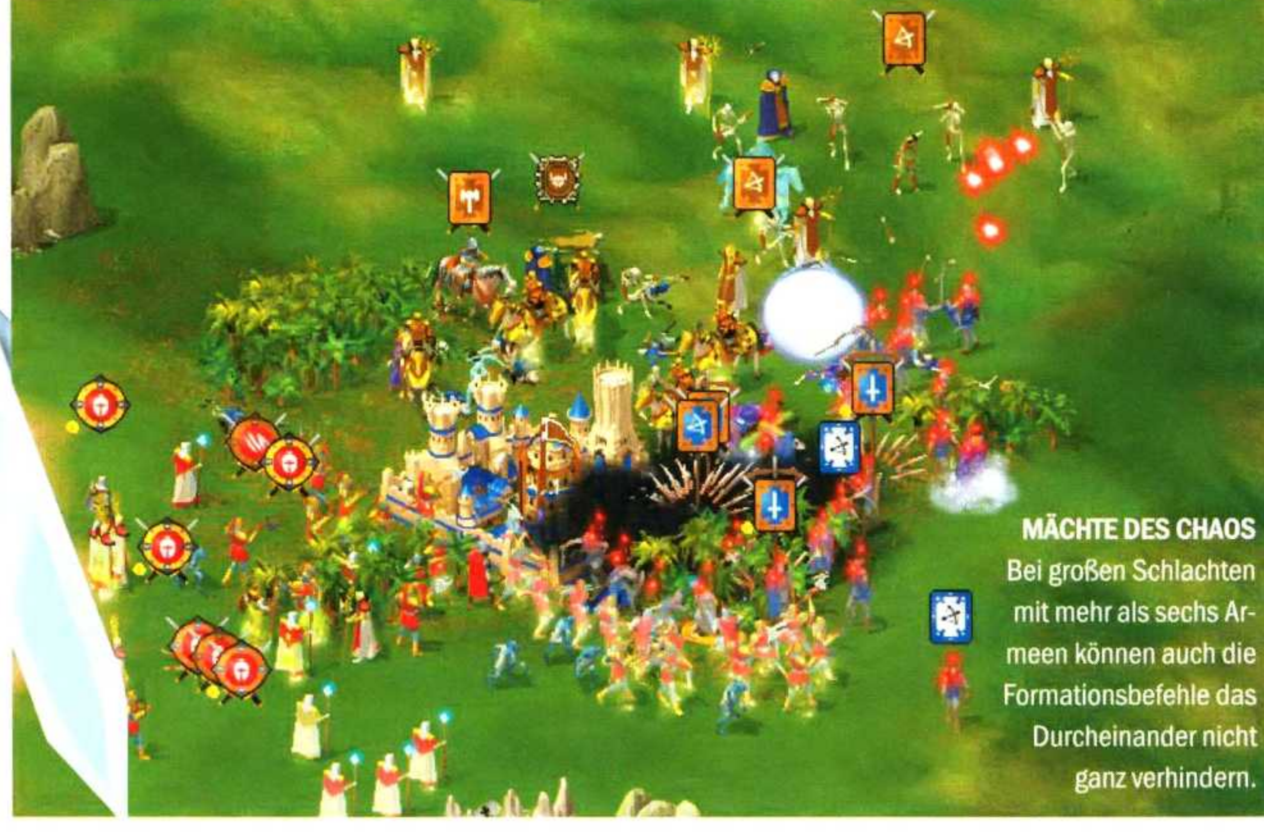
Immortal Sovereigns

Heroes of Might & Magic ist Ihnen zu langatmig? Mit Hexfeldern können Sie nichts anfangen? **Komplexe Fantasy-Strategie** gibt's demnächst auch in Echtzeit.

In den USA hat **Kohan** bereits vor einigen Monaten den Weg in die Händlerregale gefunden und eine kleine, aber treue Fangemeinde um sich geschart. Zu den Anhängern gehören sogar einige Szenegrößen wie die Macher von **Age of Empires**. Im September will Ubi Soft das Fantasy-Strategiespiel in einer leicht aufpolierten Version nach Deutschland bringen. Grund genug, das Original einmal genau unter die Lupe zu nehmen.

Die förderte viel Bekanntes zutage. Offensichtlich sind die Entwickler von **Kohan** begeisterte Spieler von Rundenstrategie-Klassikern wie **Master of Magic**, **Civilization** oder der **Heroes of Might & Magic**-Reihe. Ähnlich wie in der **Heroes**-Saga führen Sie in **Kohan** eine Hand voll schlagkräftiger Armeen durch ein Fantasy-Reich, erforschen unbekanntes Terrain, entdecken magische Artefakte und liefern sich Scharmützel mit Horden von Ungeheuern. Von **Civilization** stammt der Aufbauteil. Mit Siedlern gründen Sie Städte, die Sie nach und nach zu ausgewachsenen Festungen erweitern, in denen Sie frische Truppen rekrutieren und für Rohstoffnachschub sorgen. Grundlegender Unterschied zu den beiden Genrekollegen: **Kohan** läuft nicht rundenweise, sondern in Echtzeit ab. Die Uhr tickt ständig weiter.

Wenn Sie sich durch das langwierige, aber gut gemachte Tutorial gekämpft haben, erwarten Sie in der Kampagne ein knappes Dutzend umfangreicher Missionen, die die durchaus spannende Geschichte der Kohan erzählen – eines unsterblichen Märchenvolks, das im Clinch mit finsteren Mächten liegt. Meistens starten Sie mit einer Hand voll Kolonisten auf dem isometrischen 2D-Spielfeld. Sobald Sie einen guten Platz für eine neue Siedlung ausgemacht haben, genügt ein Mausklick und Ihre erste Stadt entsteht. Im Baumenü ordern Sie dann die ersten Erweiterungen, etwa einen Marktplatz, der die Kassen klingeln lässt, oder ein Sägewerk, das einen von insgesamt vier Rohstoffen aus-



MÄCHTE DES CHAOS
Bei großen Schlachten mit mehr als sechs Armeen können auch die Formationsbefehle das Durcheinander nicht ganz verhindern.

spuckt. Die brauchen Sie, um frische Armeen auszuheben. Vier Soldaten, etwa Ritter, Scouts oder Schwertkämpfer, und zwei Unterstützungseinheiten wie Zauberer, Heiler oder Bogenschützen ergeben einen Stoßtrupp, den entweder ein gewöhnlicher Offizier oder ein Held vom Volk der Kohan anführt. Mit denen gehen Sie auf Erkundungstour, suchen nach Erzvorkommen oder verborgenen Schätzen. Es gibt Goldkisten zu entdecken, magische Schwerter oder Amulette. Ähnlich wie in einem Rollenspiel können Sie Ihre Recken mit solchen Artefakten zu besseren Kämpfern machen. Früher oder später treffen Sie auf einen Ihrer computergesteuerten Gegenspieler, die genau wie Sie Städte aufbauen und mit ihren Armeen übers Land ziehen. Kommt es zum Echtzeit-Kampf, sind Sie zum Zuschauen verdonnert. Die Scharmützel enden nicht eher, bis eine der beiden Parteien zum Rückzug bläst oder geschlagen zurückbleibt. Allerdings können Sie den Ausgang entscheidend beeinflussen, indem Sie vorher die richtige Aufstellung wählen und auf das Terrain achten. Im Wald bekommen Ihre Jungs beispielsweise einen kräftigen Defensivbonus spendiert, auch wenn sie sich dann langsamer vom Fleck bewegen.



ERSTEINDRUCK

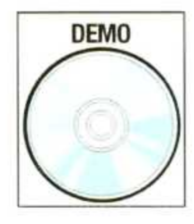
Gerade weil sich ***Kohan*** *bei so vielen Genre-Klassikern bedient, kommt fast der gleiche Suchtfaktor wie bei* ***Heroes of Might & Magic*** *auf. Allerdings bremsen derzeit noch technische Mängel wie die schlechte Gegner-KI die Spielfreude.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Time Gate Studios
Termin .... September 2001

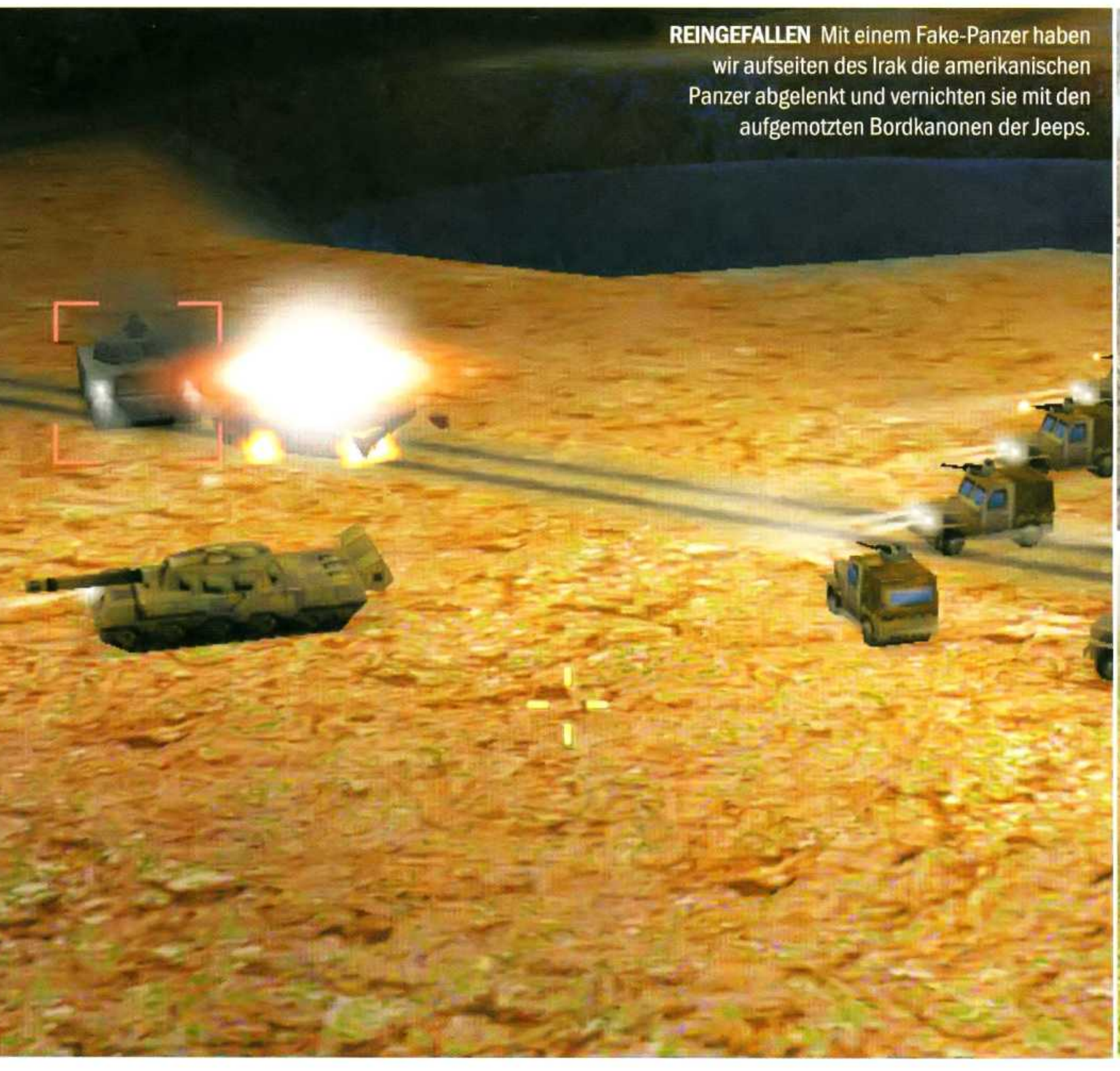
KRAFT DER MAGIE Zwei Blitzzauberer, ein Feuerhexer und ein Beschwörer geben Infanteristen magischen Beistand.

BUTTON-FEST Über umfangreiche Menüs haben Sie Zugriff auf alle Spielbereiche. Links sehen Sie die Stadtdetails, in der Mitte die Siedlungsübersicht, rechts die verfügbaren Helden.

FEURIG Wie es sich für ein Fantasy-Reich gehört, treffen Sie auch in Kohan hin und wieder auf Drachen.



World War 3: **Black Gold**



REINGEFALLEN Mit einem Fake-Panzer haben wir aufseiten des Irak die amerikanischen Panzer abgelenkt und vernichten sie mit den aufgemotzten Bordkanonen der Jeeps.



VON OBEN Jeeps kommen per Hubschrauber, Panzer werden von Transportflugzeugen in die Basis gebracht.



HINTERHÄLTIG Eine Spezialität der Russen ist das Einnehmen feindlicher Gebäude aus der Luft.

Russland, USA und Irak kämpfen im jüngsten Werk der Earth-2150-Schöpfer in realen und fiktiven Szenarios **um Ruhm, Öl und die Weltherrschaft.**



BETAGT Das Alter der Earth-2150-Engine erkennt man an den verwaschenen Texturen und den groben Einheiten.

Seine Wurzeln kann **World War 3** nicht verleugnen: Dem Spiel sieht man deutlich an, dass es auf der Grafik-Engine von **Earth 2150** basiert. Die gehört im Vergleich zu anderen Genrevertretern wie **Emperor** inzwischen zu den älteren Semestern, dementsprechend sind die Entwickler eher auf spielerische Tiefe als auf ein optisches Feuerwerk bedacht. Mit den drei Fraktionen USA, Russland und Irak soll das gelingen, indem jede Gruppierung mit Stärken und Schwächen in Form von unterschiedlichen Truppen ausgestattet wird – die taktische Vorgehensweise variiert also deutlich. Bevor es zum direkten Aufeinandertreffen von Panzern, Hubschraubern und Co. kommt, steht in den meisten Missionen erst mal die Errichtung einer Basis auf dem Programm. Mit Bohrtürmen gewinnen Sie Öl, die einzige Ressource im Spiel. Geschütztürme, Energiegeneratoren und diverse Produktionsstätten platzieren Sie auf begrenztem Raum und bauen Ihre Armee auf. Die Einheiten wurden realem Kriegsgerät nachempfunden und sammeln für gewonnene Kämpfe Erfahrungspunkte. Das ist eine Möglichkeit zur Steigerung der Effektivität, die andere ist die Erforschung neuer, besserer Waffengattungen, mit denen die bestehenden Einheiten nach dem Baukastenprinzip ausgestattet werden. Die Steuerung von **World War 3** wird Genrekennern keinerlei Probleme bereiten, verfügt aber über eine Besonderheit: Das Geschehen lässt sich nämlich jederzeit pausieren, um Truppen neue Befehle zu erteilen, Bauaufträge zu geben oder sich die Karte anzuschauen.

ERSTEINDRUCK

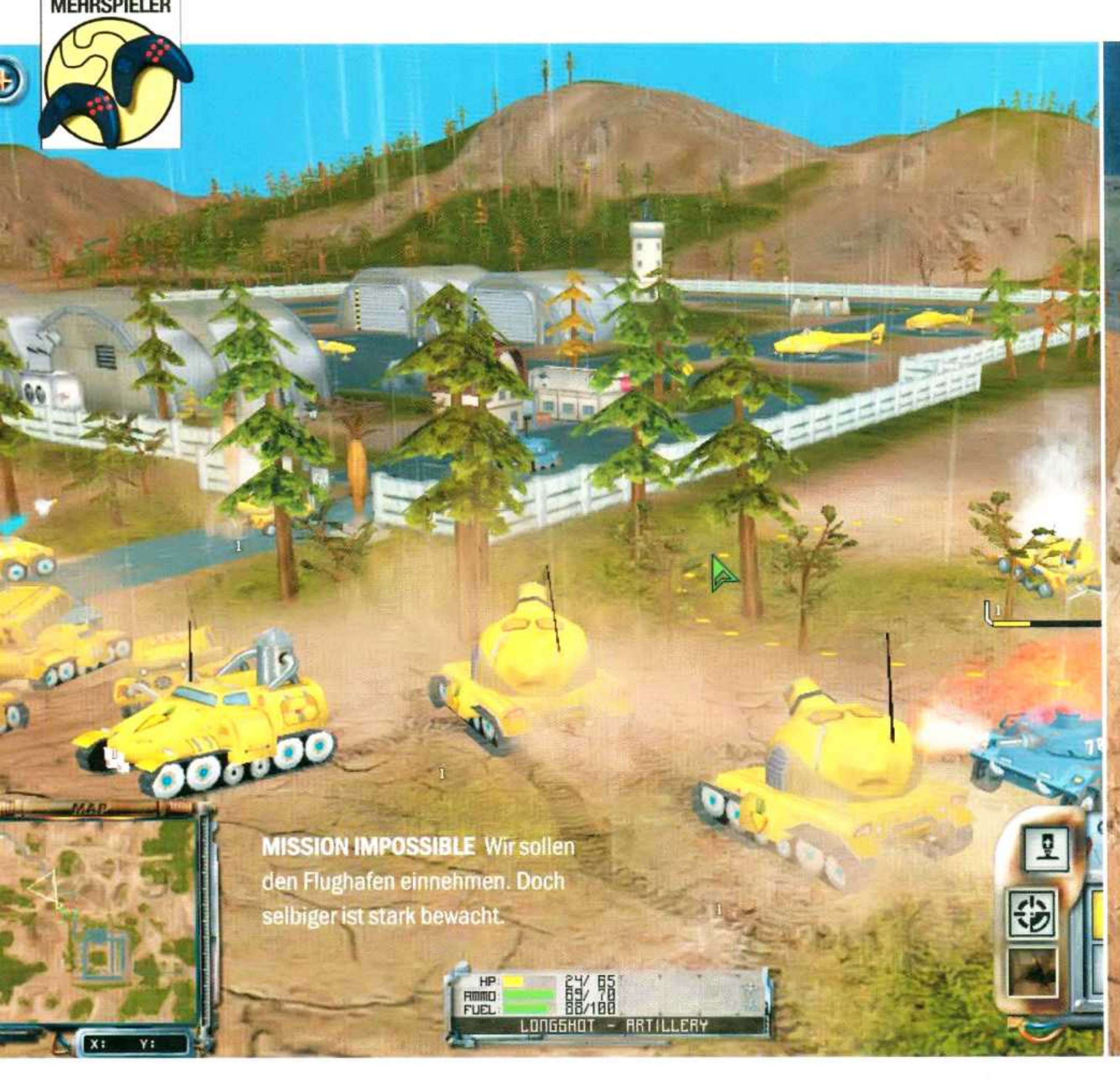
__World War 3__ beschränkt sich im Wesentlichen auf grundsolide, konservative Echtzeit-Strategie. Bei Missionen, Einheiten und strategischen Möglichkeiten wären mehr innovative Ideen schön gewesen. GEORG VALTIN

Entwickler .... Reality Pump
Termin .... Oktober 2001

VIDEO

MEHRSPIELER

S.W.I.N.E.



MISSION IMPOSSIBLE Wir sollen den Flughafen einnehmen. Doch selbiger ist stark bewacht.


BOMBENREGEN In schwierigen Situationen dürfen Sie pro Mission zwei Mal einen Luftschlag durchführen lassen.

Hasen und Schweine, die sich mit Gemüse beschießen, sind lustig. Doch hinter der drolligen Fassade steckt **ein Taktikspiel, in dem auch die kleinen grauen Zellen bemüht werden**.

SCHAUSPIEL Explosionen lassen Trümmer fliegen und Dreck spritzen: Die Grafik ist über jeden Zweifel erhaben.

Hier wird harmlos Krieg gespielt: Mit absurden Haubitzen etwa, die explosive Karotten abfeuern, oder Panzern, die unbeholfen wackeln, bevor Sie losrollen und Staub aufwirbeln. Wenn dabei Hasen und Schweine sterben, schwirren deren putzige Seelen gen Himmel. Blut gibt es keines, alles ist auf Niedlichkeit getrimmt, außer die Taktik: Ähnlich wie im ultraschweren **Sudden Strike** dirigieren Sie nur eine Hand voll Truppen in Echtzeit durchs dreidimensionale Terrain, Basis- und Einheitenbau sowie Ressourcenmanagement fallen weg. Die Ansicht zoomen und drehen Sie dabei bis zu einem gewissen Grad.

Ob Sie auf der guten Häschenseite spielen oder ein Schwein sind, macht keinen Unterschied – beide Völker nutzen bis auf eine Ausnahme die gleichen Kriegsmittel, nur Borstentiere verminen die Umgebung auf Wunsch. In den insgesamt 20 Einzelspieler-Kampagnen dürfen Sie vor jeder Mission aus zwölf unterschiedlichen Einheiten wählen, die gegen Bares den Besitzer wechseln. Beim Spielen schließlich kommt es auf die Mischung an: Sie spähen per Scout die Umgebung aus und schicken anschließend Panzer clever ins Scharmützel. Spezialfähigkeiten sorgen für Vorteile: Ein Fahrzeug buddelt sich beispielsweise ein und ist so schwerer zu treffen. Bei Erfolg landet Geld auf dem Konto, mit dem Sie neue Kriegsmaschinen einkaufen und alte aufmotzen: mehr Panzerung oder erhöhter Sichtradius stehen unter anderem zur Auswahl. THOMAS WEISS

ERSTEINDRUCK

Ich bin froh, dass der olle Basisaufbau ausbleibt – ich darf mich gleich ins grafisch ansprechende Getümmel stürzen. Die Idee, dass dabei Hasen und Schweine agieren, finde ich putzig. THOMAS WEISS

Entwickler .... Channel 42
Termin .... Oktober 2001



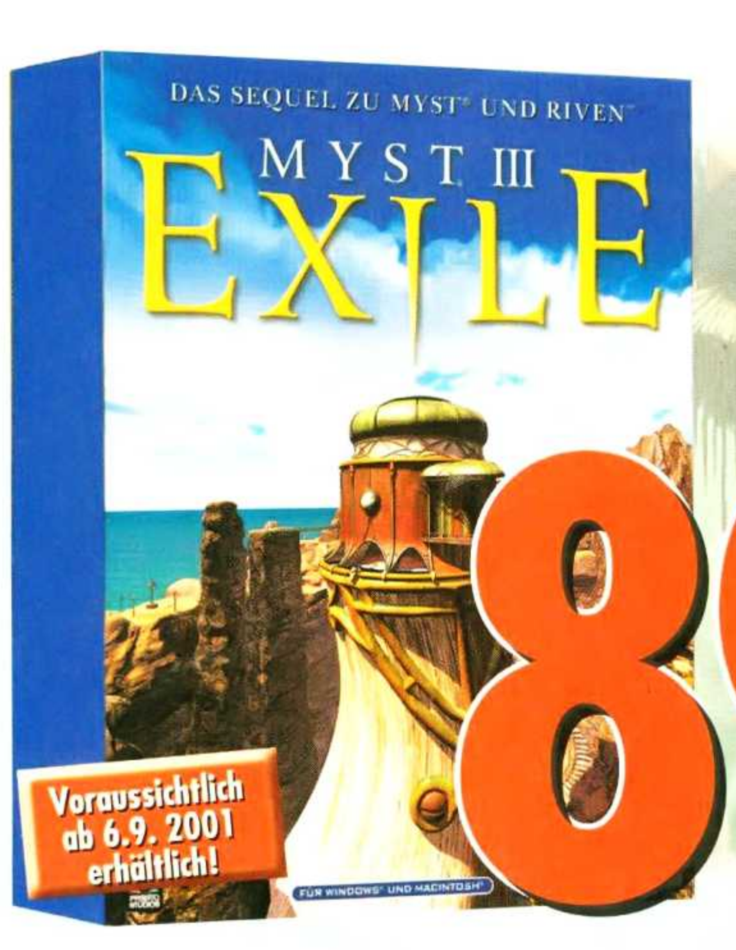
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert





Myst 3 Exile
Ein unwiderstehliches Abenteuer!

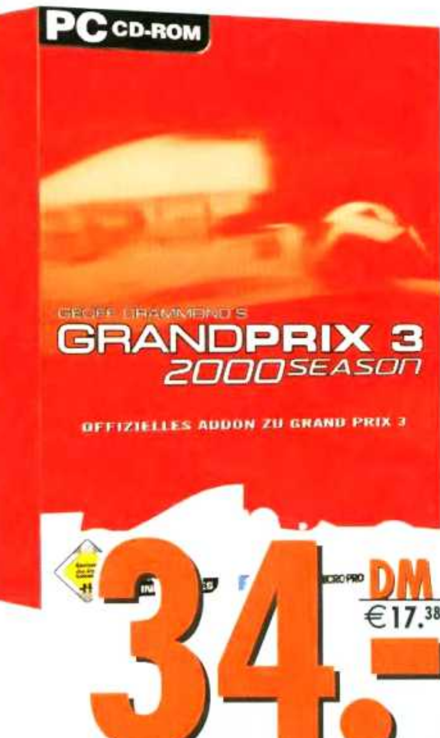
89.- DM
€45.00

Grand Prix 3



29.- DM
€14.83

Grand Prix 3 Season 2000
Offizielles Addon zu Grand Prix 3



34.- DM
€17.38

Adventure it!

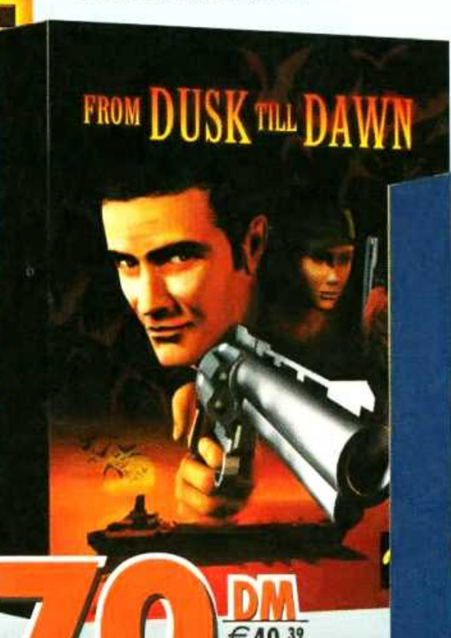
IQ Test

Voraussichtlich ab 5.9. 2001 erhältlich!



39.- DM
€19.94

From Dusk till Dawn
Pures Adrenalin!



79.- DM
€40.39

Poseidon
Die mit Hochspannung erwartete Erweiterung zu „Herrscher des Olymp:Zeus"



39.- DM
€19.94



Paris Dakar Rally
Das härteste Motorsportrennen weltweit!

79.- DM
€40.39

Wichtiger Hinweis:
Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig.





Mafia

CAPONE LÄSST GRÜSSEN Die Liebe zum Detail macht auch vor den Zwischensequenzen nicht Halt und sorgt für verklärte Gangster-Nostalgie.

Amerika in den 30er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts. Rezension, Prohibition und ein organisiertes Verbrechen, gegen das das sizilianische Gegenstück wie ein Wohltätigkeitsverein wirkt. Das ideale Umfeld für eine steile Karriere in der Beschaffungsbranche. Über 20 Missionen stellt Ihnen **Mafia** dafür zur Verfügung und achtet darauf, dass Sie auch wirklich alle relevanten Betätigungsfelder kennen lernen: Schutzgelderpressung, Alkoholschmuggel, Raubüberfälle – die Liste ist lang und hochgradig illegal. Sie steuern den Gauner Tommy Angelo aus der Third-Person-Perspektive durch eine zwölf Quadratmeilen große Stadt, in der es allerhand zu sehen und noch viel mehr zu stehlen gibt. Nachdruck verleihen Sie Ihren Forderungen mit historisch akkuraten Waffen wie der Tommy Gun, wenn es brenzlig wird, machen Sie sich mit einem der über 60 verschiedenen Fahrzeuge aus dem Staub. Für eine interessante Storyline sollen rund 50 NPCs sorgen, die per Motion-Capturing in Szene gesetzt werden. Wenn alles glatt läuft, dürfen Sie sich zu Weihnachten auf actiongeladene Schießereien und turbulente Verfolgungsjagden freuen.

Entwickler .... Illusion Softworks
Termin .... November 2001



Spider-Man

Activision verarbeitet die PC-Umsetzung der arachnoiden Comic-Reihe zu einem Actionspiel mit Jump&Run-Einlagen. Als Spinnenmann krabbeln Sie in Third-Person-Perspektive die Wänden entlang, hangeln sich durch Häuserschluchten und retten zur Abwechslung mal wieder die Welt.

Activision | November 2001



Hidden & Dangerous 2

Beim zweiten Teil des Taktik-Shooters rücken Ihnen in 23 Missionen unfreundliche Nazis auf die Pelle. Ihr Viermannteam erwehrt sich der Plage wahlweise in Schulterblick- oder First-Person-Ansicht, die ansehnliche Grafik der historischen Schauplätze basiert auf der **Mafia**-Engine.

Illusion Softworks | November 2001



Project Eden

Core Design läutete mit **Tomb Raider** einst den Siegeszug von Lara Croft ein und wagt sich nun in düstere Gefilde: **Project Eden** schickt Ihre vierköpfige Kampfgruppe in die Slums einer futuristischen Metropole. Geballert wird dort in traditioneller Shooter-Manier, viele Rätsel sorgen für einen Hauch Adventure.

Core Design | September 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Unreal 2** – Ego-Shooter | März 2002
2. **Duke Nukem Forever** – Ego-Shooter | Dezember 2001
3. **Halo** – Taktik-Shooter | Mai 2002
4. **Deus Ex 2** – Action-Adventure | Noch nicht bekannt
5. **Doom 3** – Ego-Shooter | Mai 2002
6. **Return to Castle Wolfenstein** – Ego-Shooter | November 2001
7. **Aquanox** – Unterwasser-Action | November 2001
8. **Jedi Outcast** – Ego-Shooter | Mai 2002
9. **Mafia** – Action-Adventure | November 2001
10. **Freelancer** – Weltraum-Action | Mai 2002



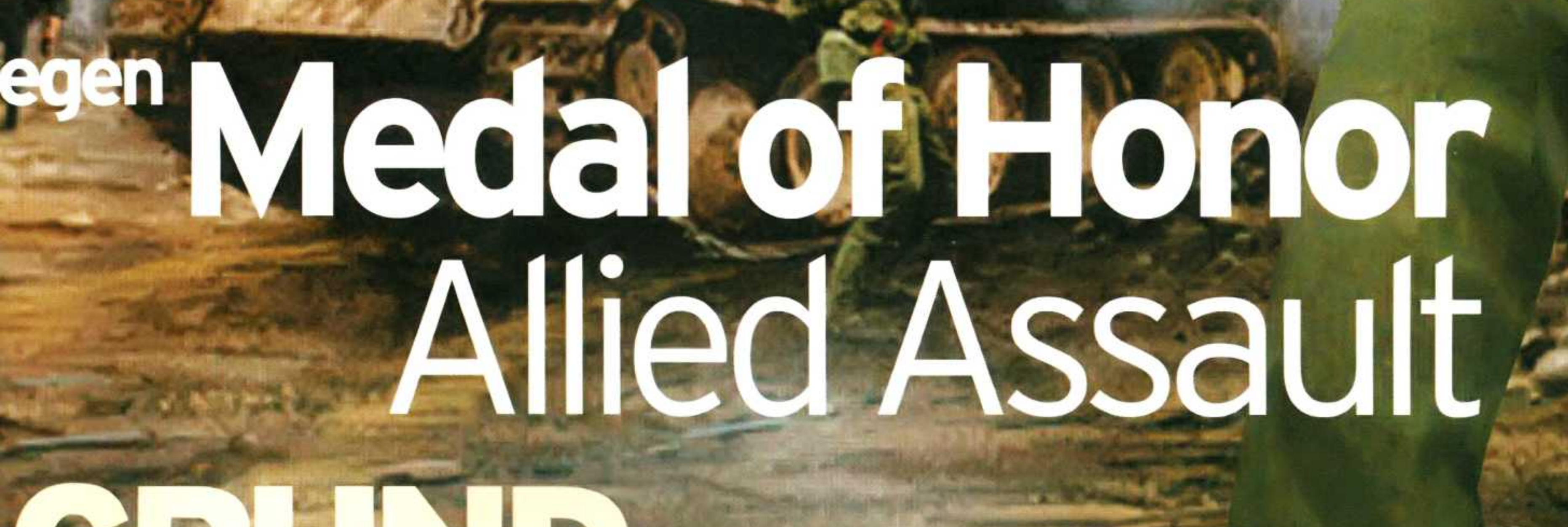
Return to Castle Wolfenstein

Der Zweite Weltkrieg ist mal wieder „in". Im Winter werden gleich **zwei potenzielle Actionknaller** mit historischem Hintergrund um die Gunst der Shooter-Freunde buhlen. Wir ziehen einen Vorab-Vergleich.

HINTER

GRAUSIG Nazi-Wissenschaftler erwecken Untote zum Leben und züchten Monster.

Nazis, Zombies und ein tapferer Held: Das sind die wirren Story-Versatzstücke von **Return to Castle Wolfenstein**. Das Abenteuer beginnt, als Sie in der Rolle des Spezialagenten B.J. Blazkovicz von SS-Schergen gefangen genommen und auf Burg Wolfenstein verschleppt werden. Mit Messer und Pistole bahnen Sie sich Ihren Weg durch die finsteren Verliese, wo Nazi-Forscher grausige Experimente durchführen: Im Auftrag von Heinrich Himmler persönlich sollen diese eine Armee von Untoten erwecken und einen deutschen Zombie-König aus seinem Grab befreien.



egen Medal of Honor Allied Assault

GRUND

Im Vergleich zur Fantasy-Historie von **Return to Castle Wolfenstein** klingt die Geschichte von **Medal of Honor** etwas glaubhafter. Auch im Actionspiel von Dreamworks mimen Sie einen Kommandosoldaten der US-Army, Leutnant Mike Powell. Allerdings treten Sie nicht gegen Science-Fiction-Monster, sondern gegen Soldaten aus Bits und Bytes an. Sie sind mit dabei, wenn die Alliierten in Nordafrika landen, operieren in Norwegen tief hinter feindlichen Linien und kämpfen sich schließlich von den Stränden der Normandie bis in die Höhle des Löwen vor.



D-DAY Mit computergesteuerten Kameraden landen Sie in der Normandie.

SPIELA

Return to **Castle Wolfenstein**



FEUER FREI Schießen, bis die Rohre glühen – das ist das Motto in Return to Castle Wolfenstein.

Wer ids ersten Shooter kennt, kennt auch **Return to Castle Wolfenstein**. Die Neuauflage des Spiels, das das 3D-Actiongenre ins Leben rief, setzt ganz auf bewährte Tugenden: Ballern, was die Maus hergibt. Wer mag, kann sich zwar auch auf leisen Sohlen durch die Levels schleichen und Gegner hinterrücks meucheln, wirklich notwendig ist das aber nur selten. Eine gute Gegner-KI, spannungssteigernde Skript-Ereignisse und Bonusmissionen sollen dafür sorgen, dass das Spiel trotzdem nicht zur stupiden Ballerorgie ausartet.

MISSION

Return to **Castle Wolfenstein**



GEHEIMWAFFE Der Level in der Luftwaffenbasis ist einer der interessantesten.

Zwar wird jeder Auftrag von einem ausführlichen Briefing eingeleitet, im Grunde geht es aber fast immer schlicht darum, den Levelausgang zu finden, unterwegs diverse Schlüssel einzusacken und Knöpfe zu drücken. In einem der wenigen Ausnahmefälle sollen Sie, ohne Alarm auszulösen, eine geheime Luftwaffenbasis infiltrieren und den Prototyp eines Raketenjägers stibitzen. Klar, dass da die übliche Taktik nicht funktioniert. Nur wenn Sie den Schalldämpfer aufschrauben und in Deckung bleiben, können Sie gewinnen.

BLAUF

Medal of Honor Allied Assault

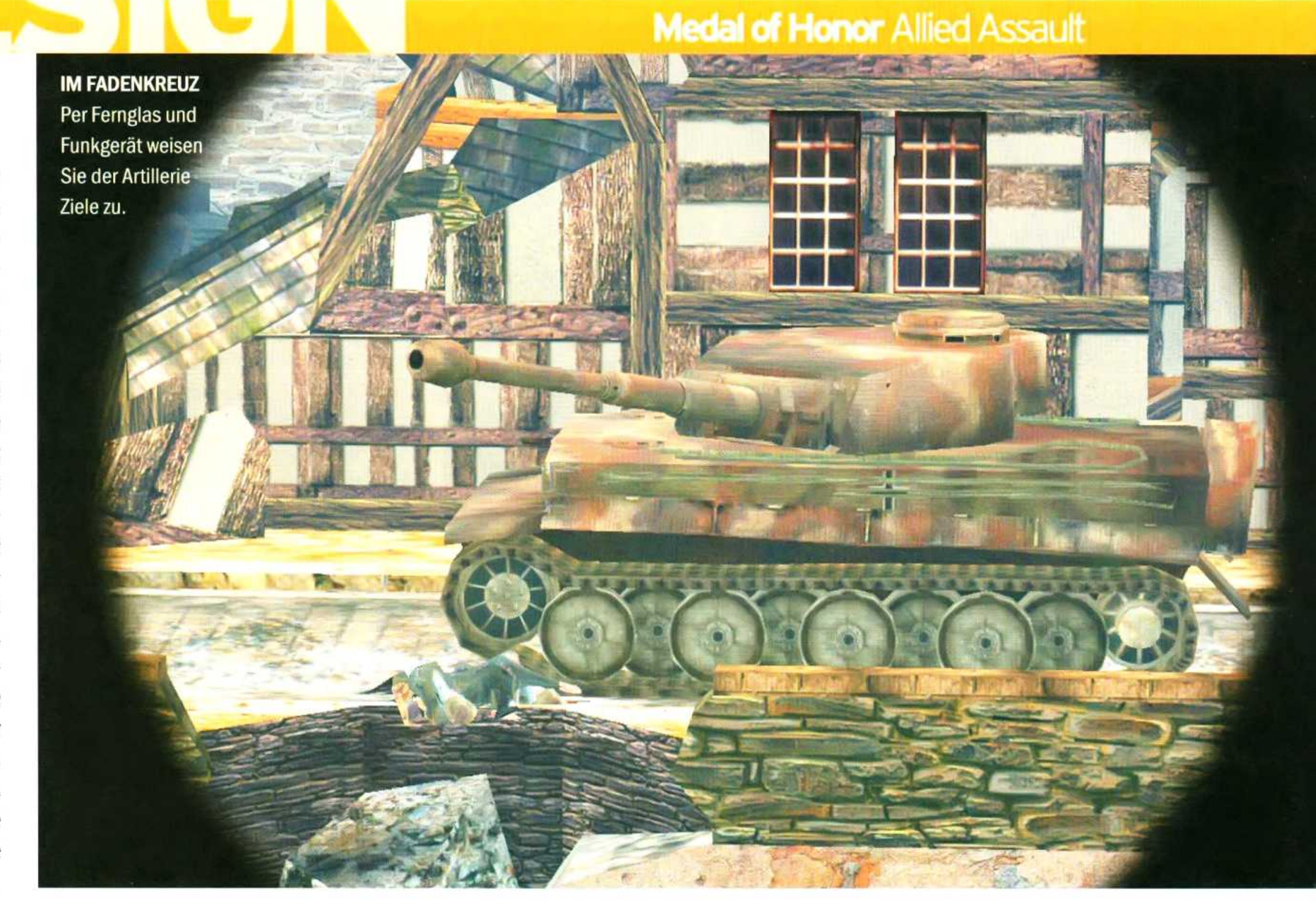
Medal of Honor ist eher mit **Operation Flashpoint** oder **Hidden & Dangerous** verwandt als mit **Quake** & Co. Wer aus allen Rohren feuernd durch die Levels hetzt, hat die Überlebenschancen eines Frosches auf der Autobahn. Waffen und Trefferzonen sind realistischer als bei **Return to Castle Wolfenstein**. Von Zeit zu Zeit, etwa am D-Day, kämpfen Sie mit computergesteuerten Kameraden zusammen, statt allein auf die Pirsch zu gehen. Eine Simulation wird **Allied Assault** aber nicht, eher eine Art Action-Kriegsfilm zum Mitspielen.

LICHT AUS Wenn Sie die Scheinwerfer zerschießen, sind Sie schwerer zu finden.

SDESIGN

Medal of Honor Allied Assault

Mal geben Sie per Funk Ziele an die Artillerie durch, mal schleichen Sie sich in eine U-Boot-Basis ein, mal jagen Sie per Dynamitladung Fabriken in die Luft – in **Allied Assault** erwarten Sie eine ganze Menge verschiedener Missionsziele, die oft noch miteinander verknüpft sind und andere Taktiken fordern. Gemein: Wenn Sie Ihren Auftrag erfüllt haben, ist der Einsatz noch lange nicht zu Ende – Sie müssen sich erst wieder in Sicherheit bringen. Gar nicht so einfach, wenn etwa durch die Explosion das ganze Lager alarmiert wurde.



IM FADENKREUZ Per Fernglas und Funkgerät weisen Sie der Artillerie Ziele zu.

GRAFIK

Return to **Castle Wolfenstein**



FEUERWERK Nie waren Flammenwerfer in 3D-Actionspielen effektvoller.

Wie schon **Voyager Elite Force** oder **Alice** benutzt **Return to Castle Wolfenstein** das bewährte Grundgerüst der **Quake 3**-Technologie. Die eignet sich allerdings eher für düstere Dungeons als für große Außenlevels, also mussten die Programmierer bei Grey Matter die Engine kräftig umschreiben. Herausgekommen ist eine absolut umwerfende Grafik, angefangen bei den flüssigen Animationen über die eindrucksvollen Explosions- und Feuereffekte bis hin zu den hochauflösenden Wandtexturen und der stimmungsvollen Levelausleuchtung.

Auch die **Medal of Honor**-Macher mussten die **Quake 3**-Engine umstricken, damit sie mit den offenen Arealen wie Omaha Beach und den Innenabschnitten gleichermaßen gut zurechtkommt. Zwar sind die Effekte nicht ganz so spektakulär wie bei **Return to Castle Wolfenstein**, dafür wirken Gebäude, Landschaft und Soldaten aber ein ganzes Stück echter. Das Glanzstück sind die per Motion-Capturing aufgenommenen Bewegungsabläufe der Gegner, die vorstürmen, in Deckung hechten, sich zur Seite rollen und, und, und.



FAZIT

Return to **Castle Wolfenstein**



RUHIG BLEIBEN Hin und wieder kann es ganz nützlich sein, sich anzuschleichen.

Obwohl **Return to Castle Wolfenstein** und **Medal of Honor** die gleiche Grafik-Engine verwenden und sich des gleichen historischen Hintergrunds bedienen, könnten die beiden Shooter kaum unterschiedlicher sein. Während Electronic Arts' Projekt eher die Taktiker unter den Actionfans anspricht, befriedigt **Return to Castle Wolfenstein** die bloße Lust am Ballern – seltsamerweise ist's im Mehrspielermodus genau andersrum. Technisch nehmen sich die beiden Konkurrenten nicht viel, wenn auch **Allied Assault** in Sachen Leveldesign und Sound die Nase vorn zu haben scheint. Dafür hat **Return to Castle Wolfenstein** die dichtere Atmosphäre. Letztendlich wird aber entscheiden, ob Sie lieber schießen oder schleichen. RÜDIGER STEIDLE

Return to Castle Wolfenstein:
Entwickler .... Gray Matter
Termin .... Weihnachten 2001

Metal of Honor Allied Assault:
Entwickler 2015
Termin .... Weihnachten 2001



Medal of Honor Allied Assault

STIMMUNGSVOLL Die Levels wirken äußerst lebensecht.

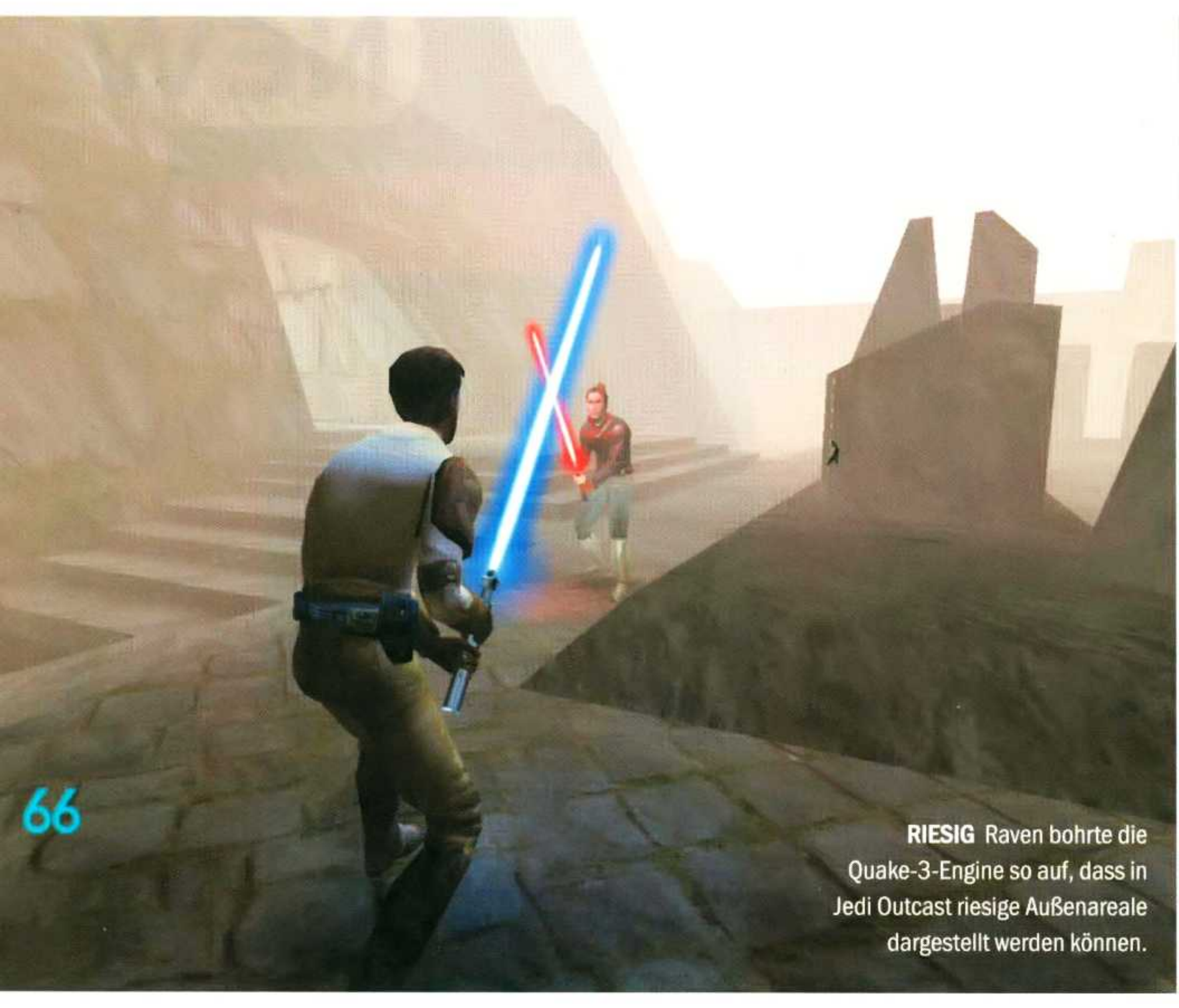
Medal of Honor Allied Assault



SCHWERES GESCHÜTZ Auch mit Panzern und Jagdfliegern bekommen Sie es zu tun.



Jedi Outcast



RIESIG Raven bohrte die Quake-3-Engine so auf, dass in Jedi Outcast riesige Außenareale dargestellt werden können.



MUTIG Mit der Wookie-Armbrust im Anschlag stürmen wir eine Kommandozentrale des Imperiums.



GEWALTIG Für normale Truppen ist gegen das Lichtschwert kein Kraut gewachsen.

Kyle Katarn ist zurück - und die Macht ist mit ihm! Aufseiten der Rebellen zerschlagen Sie **mit Lichtschwert und Jedi-Kräften** das Imperium.



ERWARTUNGSVOLL Regelmäßige Kämpfe gegen die Streiter der dunklen Seite der Macht sind deutlich anspruchsvoller und dauern meist einige Minuten.

Nach den hohen Maßstäben der Jedi ist Kyle Katarn ein unwürdiger Wurm: Seine Ausbildung zum leuchtenden Vorbildsymbol im **Star Wars**-Universum brach er einst ab und flirtete sogar, von Selbstzweifeln zerfressen, mit der dunklen Seite der Macht. Nun kämpft der unfreiwillige Held wieder aufseiten der Rebellen. Aufgrund seiner Vergangenheit verfügt Katarn über eine einzigartige Palette an Jedi-Kräften, die in seinem neuen Abenteuer die stärksten Waffen sind. Neben den bekannten Möglichkeiten, Objekte wegzustoßen oder ranzuziehen und Gegner mit Blitzen auszuschalten, manipulieren Sie auch die Gedanken Ihrer Feinde. So erzeugen Sie beispielsweise Geräusche, um Wachen abzulenken, oder sorgen dafür, dass die imperialen Truppen Ihr offensichtliches Versteck übersehen. Kommt es zur Konfrontation, kämpfen Sie mit dem Lichtschwert oder diversen Schusswaffen. Vom imperialen Sturmgewehr bis zur Wookie-Armbrust reicht die Palette – allesamt mit zwei Feuermodi ausgestattet. Ob Sie aus der Ego-Perspektive oder in der Verfolgeransicht spielen, überlassen die Entwickler von Raven Software (**Star Trek: Voyager: Elite Force, Return to Castle Wolfenstein**) Ihnen. Die Action-Spezialisten verwenden für **Jedi Outcast** mit der **Quake 3**-Engine und der GHOUL-Technologie modernsten Code. Ähnlich wie in **Elite Force** sollen geskriptete Ereignisse innerhalb der Levels immer wieder für überraschende Situationen und neue Missionsziele sorgen. Die Story selbst wird in Zwischensequenzen (Spielgrafik) erzählt und führt Sie an aus Filmen bekannte sowie gänzliche neue Schauplätze.

ERSTEINDRUCK

*Dass die Designer von Raven Software ihr Handwerk beherrschen, sieht man **Jedi Outcast** schon im derzeitigen Entwicklungsstadium an. Für mich ganz klar ein Action-Volltreffer für den nächsten Frühling.* GEORG VALTIN

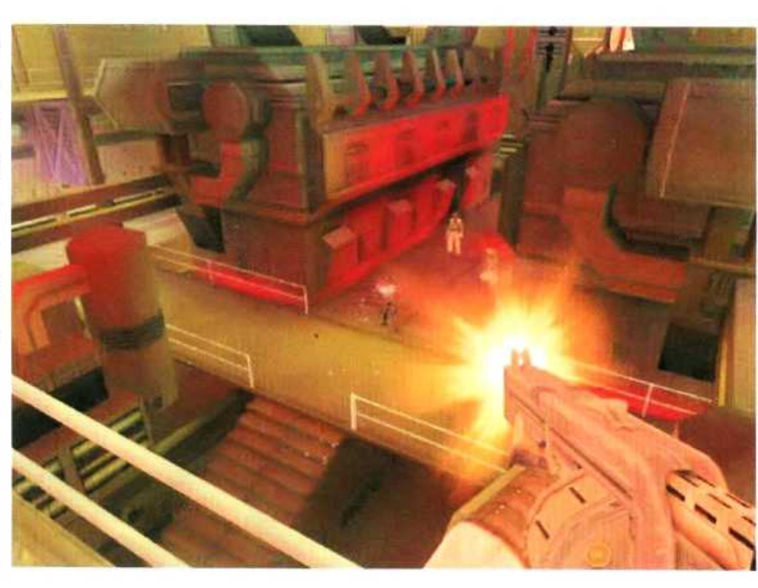
Entwickler .... Raven Software
Termin .... April 2002

MEHRSPIELER

Command & Conquer Renegade

DICKE BERTHA Im Mehrspielermodus können Sie sich auch hinter fest installierte Geschütze klemmen.

Bislang versprach der Action-Ableger aus dem C&C-Universum vor allem spannende Solo-Missionen. Jetzt hat Westwood **erstmals Mehrspieler-Details** bekannt gegeben.



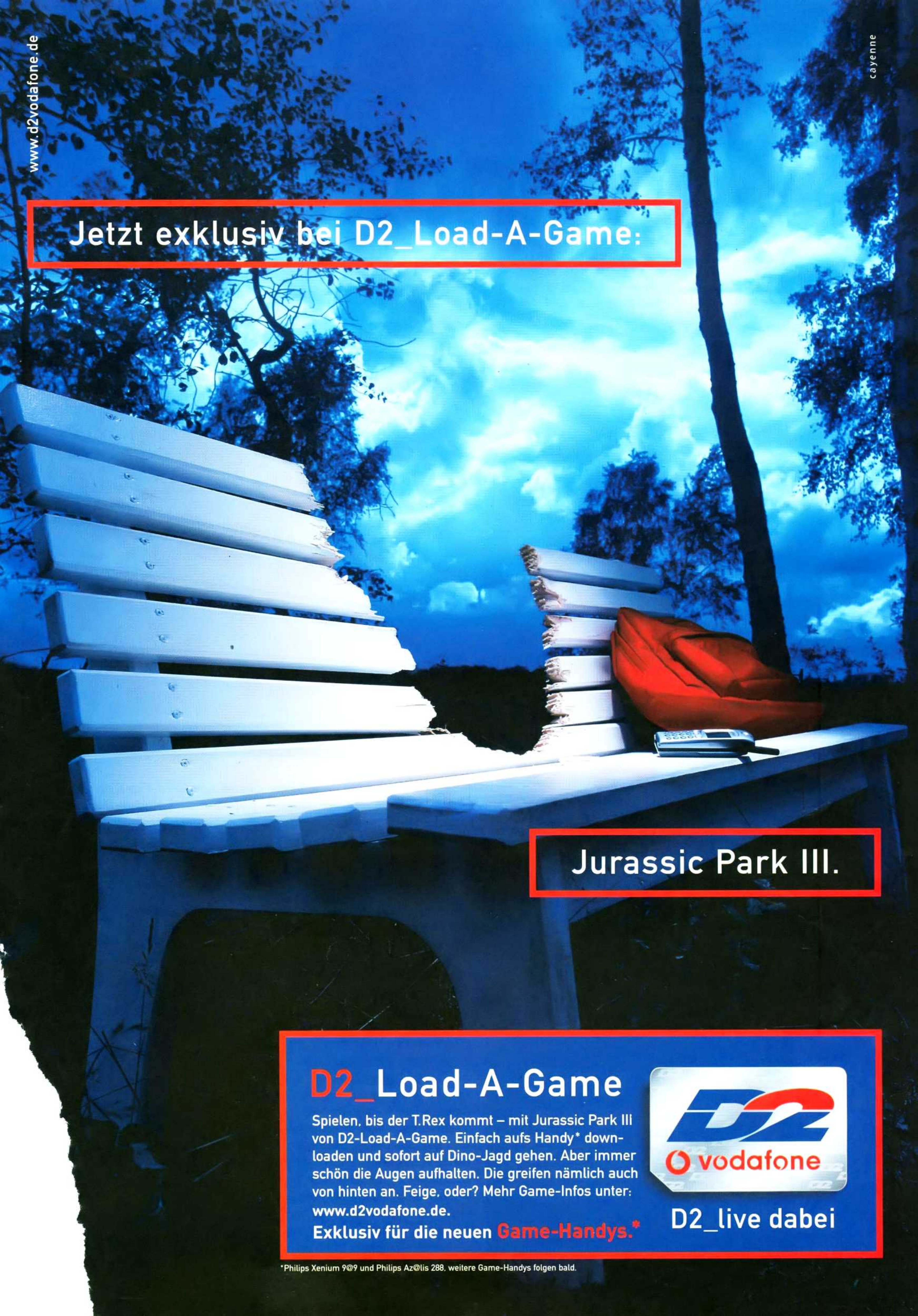
INFILTRATOR Um als Infanteriesoldat Gebäude in Schutt und Asche zu legen, muss man erst die Bewacher im Innern beseitigen und dann eine Ladung C4 anbringen.

Kernstück der Multiplayer-Schlachten soll der C&C-Modus werden, der die hinlänglich bekannten Echtzeit-Schlachten aus der Westwood-Serie ins 3D-Action-Universum verlagert. Als einer von bis zu 16 Kämpfern auf beiden Seiten, GDI und NOD, liefern Sie sich verbissene Duelle um die Basis der Gegenseite. Jedes Lager kontrolliert eine Raffinerie, Kraftwerke und Produktionsanlagen – ganz wie im Strategie-Original. „Es geht weniger darum, möglichst viele Feindsoldaten auszuknipsen, als darum, die gegnerischen Gebäude in die Luft zu jagen", erörtert **Renegade**-Produzent Dan Cernak das Spielprinzip. Wenn Sie etwa die Ernteanlagen der Kontrahenten sprengen, kommt bei denen der Geldfluss ins Stocken. Das Kleingeld brauchen die aber wiederum, um ihr Waffenarsenal aufzustocken. Ähnlich wie in **Team Fortress** wählen Sie in **Renegade** aus verschiedenen Charakterklassen, darunter Bazooka-Schützen, Saboteure und Ingenieure. Der Witz dabei: Wollen Sie die Karriereleiter erklimmen und sich damit bessere Knarren und eine stärkere Panzerung verdienen, müssen Sie dafür blechen – mit der Kohle aus der Raffinerie. Umso wichtiger ist es, dass Ihre Kameraden das Erntefahrzeug auf seiner (automatischen) Reise zum Tiberiumfeld beschützen. Apropos Fahrzeuge: Alle 40 Vehikel aus **Command & Conquer** sind vertreten, einen guten Teil davon können Sie selber erklimmen, darunter den Mammut-Panzer ebenso wie den NOD-Buggy. Klar, dass die ebenfalls nicht kostenlos zu haben sind.

ERSTEINDRUCK

*Wow, der Multiplayer-Modus klingt wirklich verdammt spannend! Allerdings läuft **Renegade** schon im Solo-Spiel nicht gerade flüssig. Ob das im Internet spielbar ist?* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Westwood
Termin .... 25. Oktober 2001

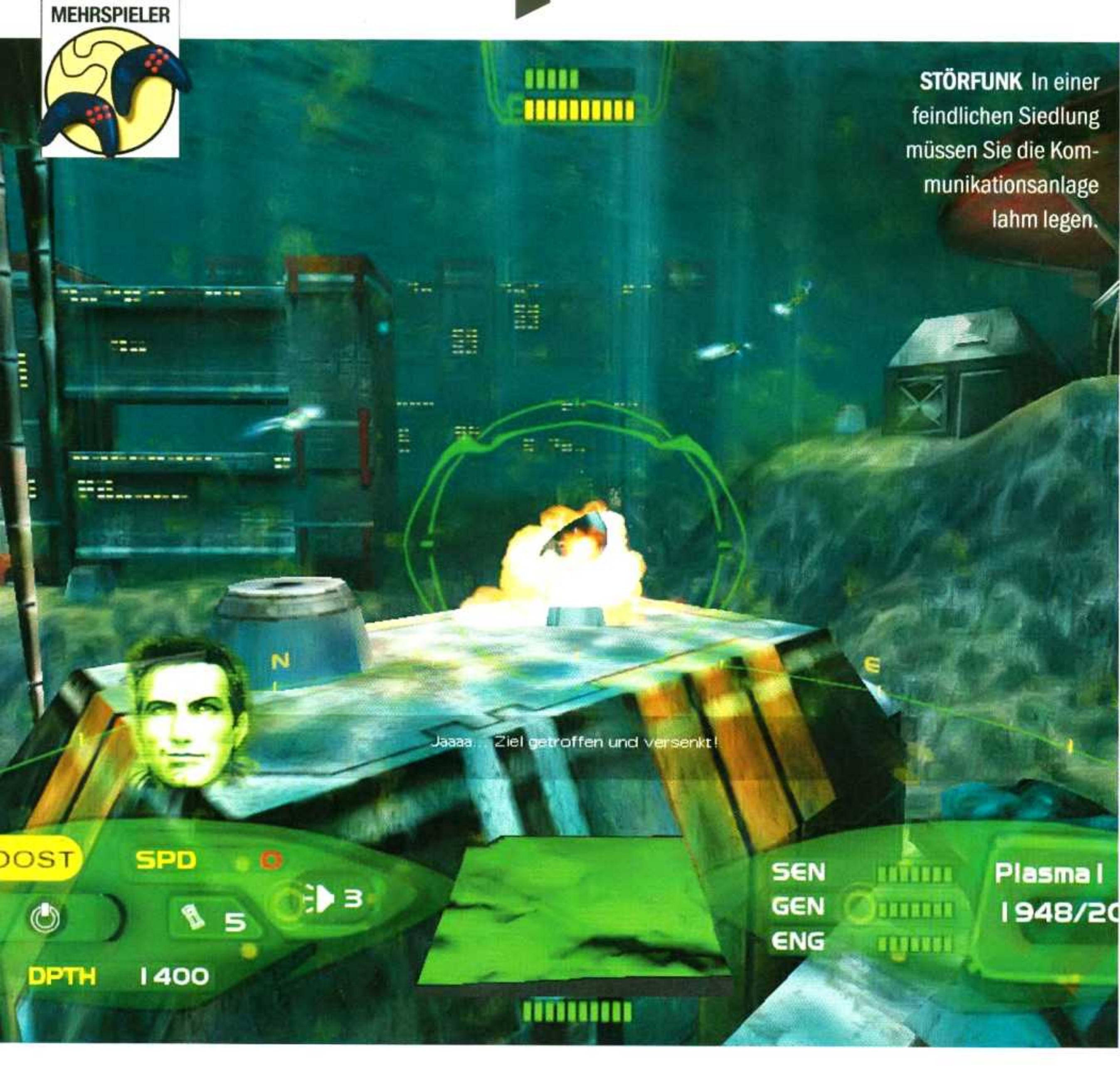


www.d2vodafone.de
cayenne
Jetzt exklusiv bei D2_Load-A-Game:
Jurassic Park III.
D2_Load-A-Game
Spielen, bis der T.Rex kommt – mit Jurassic Park III von D2-Load-A-Game. Einfach aufs Handy* downloaden und sofort auf Dino-Jagd gehen. Aber immer schön die Augen aufhalten. Die greifen nämlich auch von hinten an. Feige, oder? Mehr Game-Infos unter: www.d2vodafone.de.
Exklusiv für die neuen Game-Handys.*
D2
vodafone
D2_live dabei
*Philips Xenium 9@9 und Philips Az@lis 288, weitere Game-Handys folgen bald.



MEHRSPIELER

Aquanox



STÖRFUNK In einer feindlichen Siedlung müssen Sie die Kommunikationsanlage lahm legen.



BILDERPRACHT Die Grafik protzt mit Effekten – technische Spitzenklasse.

Wenn U-Boote auf Lasertürme schießen, Torpedos Frachter jagen und Kraken Minen mampfen, haben Taucher einen Albtraum. Spieler haben Spaß.



BIENENSCHWARM Ein Geschwader wendiger Gleiter attackiert eine mächtige Station.

Im Jahr 2666 ist die Erdoberfläche so verstrahlt, dass sogar Geigerzähler eingehen. Die Menschen leben unter Wasser, wo sie gleich wieder machtversessene Wirtschafts- und Politikbünde gegründet haben. Kampfpiloten verdienen in dem neuen Gezerre an Aufträgen für alle Parteien. Einer davon sind Sie.

Versenken Sie den Weltraum-Shooter **Starlancer** im Ozean, dann kennen Sie **Aquanox**: In futuristischen Gleitern schwimmen Sie knapp über dem Grund durch eine Märchenwelt in 3D: durch grünblaue Fluten, durch Algenkolonien, durch enge Gräben und imposante Häuserschluchten. Während unter Ihnen Schatten tanzen, weil von oben Licht durch die Wellen scheint, verfolgen Sie Tiefseepiraten, eskortieren Transporte, retten Kollegen aus verlorenen Kämpfen oder holen Spione von fremden Forschungsbasen ab. An die Einsatzorte tasten Sie sich erst leise heran – den Motor aus, Strömungen nutzend – dann drehen Sie auf, schießen mit Lasern und Torpedos und staunen, wie bombastisch da Mündungsfeuer, Explosionen und Wrackteile über den Schirm blitzen. Feindliche Knallkörper auf Crashkurs lassen Sie an Felsen zerschellen, indem Sie Ihren Gleiter wild nach links, rechts, oben und unten reißen.

Auf Bodenstationen erzählen Videomails von Freunden und Arbeitgebern anschließend eine Story um Terroristen und Monster. Dort geben Sie außerdem Geld für bessere Waffen, Sonare, Schutzschilde oder Ihr Lieblingsmodell unter neun Bootstypen aus.

ERSTEINDRUCK

Das wird eine Action-Ekstase im Wasser: wild, heiß und feucht. Die effektvolle Grafik würde weniger bun allerdings stilvoller wirken. Und mi fehlt der Warenhandel aus dem Vo gänger ***Schleichfahrt***. DANIEL CH. KRE

Entwickler ....Massive Develop
Termin ....Oktober

Worauf wartest du noch?



Die Pokémon Sammelkartenspiel Liga ist ein aufregender Club mit mehr als 500.000 Mitgliedern weltweit. Egal wie gut oder schlecht du schon das Pokémon-Sammelkartenspiel beherrschst, hier hast du jederzeit die Gelegenheit zum Spielen und Tauschen. Als Liga-Teilnehmer kannst du außerdem tolle neue Trainerorden und exklusive Promokarten gewinnen. Und das Beste ist: der ganze Spaß ist kostenlos! Also auf ins nächste Ligacenter und anmelden!

www.wizards.com/Pokemon

Werde Meister-Trainer!



Ghost Recon


SCHIESSEISEN Die M-16 ist die Standardwaffe der Soldaten.


ERTAPPT Bei den Nachteinsätzen fliegt die Tarnung spätestens beim ersten Feuerstoß auf.

Als Chef der Spezialtruppe „The Ghosts" retten Sie mit **taktischem Geschick und perfekt geplanten Einsätzen** die russische Demokratie.

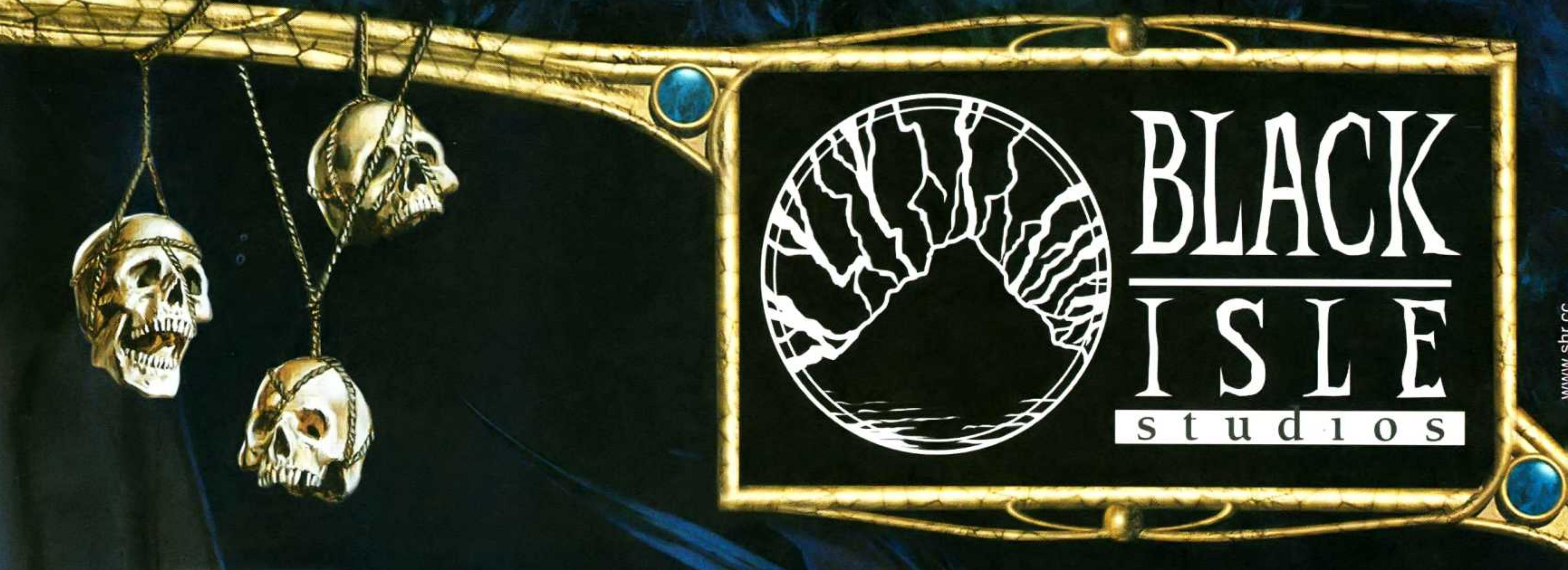
In einem fiktiven Szenario übernehmen ultranationalistische Rebellen die Kontrolle über Russland. Ein gefährlicher Konflikt mit der Nato beginnt, als die Putschisten die Baltischen Republiken und Georgien mit Gewalt in die neue Sowjetmacht integrieren wollen. Um eine Eskalation zu verhindern, sollen Sie mit Ihren „Ghosts" die Lage diskret und schnell unter Kontrolle bringen. Zu den Missionen des Taktik-Shooters zählt beispielsweise die Befreiung von Gefangenen, die Zerstörung von Rebellenlagern und die Sprengung einer Brücke, um den Waffennachschub zu stoppen. Realismus ist dabei die Direktive, die bei den Entwicklern von Ghost Recon ganz oben steht. Für die Animationen wurde ein Mitglied einer Spezialeinheit ins Motion-Capturing-Studio geholt, so dass die über 600 Bewegungsabläufe im Spiel authentisch wirken. Das Waffenarsenal orientiert sich an modernstem Militärgerät. Wer welche Schießeisen benutzen darf, bestimmt das Charakter-Kit. Einige Soldaten sind Scharfschützen, andere Sprengmeister – und nur Experten dürfen das entsprechende Equipment benutzen. Ähnlich wie in Rollenspielen sammeln Sie für erfolgreiche Operationen Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihrer Männer steigern. Wie üblich legen Sie die taktische Marschroute in einem Briefing vor dem Einsatz fest. Die Missionen spielen zum Großteil im Freien und erfordern taktisch geschickte Vorgehensweise statt wilde Ballerei.

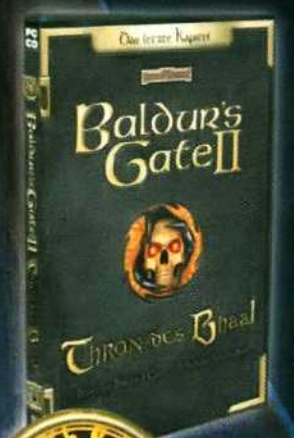

RADIKAL Um den Nachschub der Rebellen zu stoppen, müssen Sie diese Brücke sprengen.

ERSTEINDRUCK

Wer realistische Taktik-Shooter mag, ist bei ***Ghost Recon*** *genau richtig. Technik und Gamedesign wirken durchdacht, die gewollt realistische Umgebung überzeugt.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Red Storm
Termin .... Dezember 2001





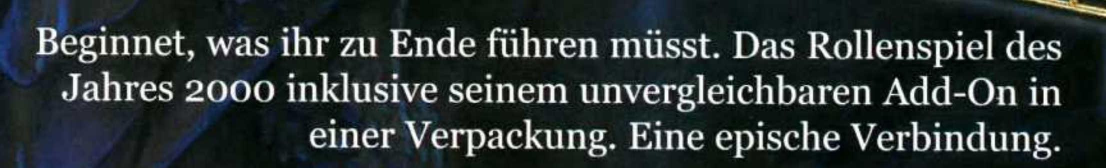
Baldur's Gate II
Thron des Bhaal™



Führet zu Ende, was ihr begonnen habt. Zwischen den Nachkommen Bhaals entbrennt ein heftiger Krieg und als ein Kind des Bhaal werdet auch ihr in diesen Konflikt verwickelt. Das Ende vom Anfang eines Meisterwerkes.

Baldur's Gate II
Schatten von Amn™ & Thron des Bhaal™

Beginnet, was ihr zu Ende führen müsst. Das Rollenspiel des Jahres 2000 inklusive seinem unvergleichbaren Add-On in einer Verpackung. Eine epische Verbindung.





Baldur's Gate II







Ein Muss für jeden echten Dungeon Master: Die limitierte Sonderauflage des "Rollenspiel des Jahres 2000". In der Schatztruhe enthalten: Baldur's Gate™ II - Schatten von Amn™ Spiel, Soundtrack CD plus Bonus Charaktere, einzigartiges T-Shirt, Premium Pack Sammelkarten uvm.

www.bg2.de







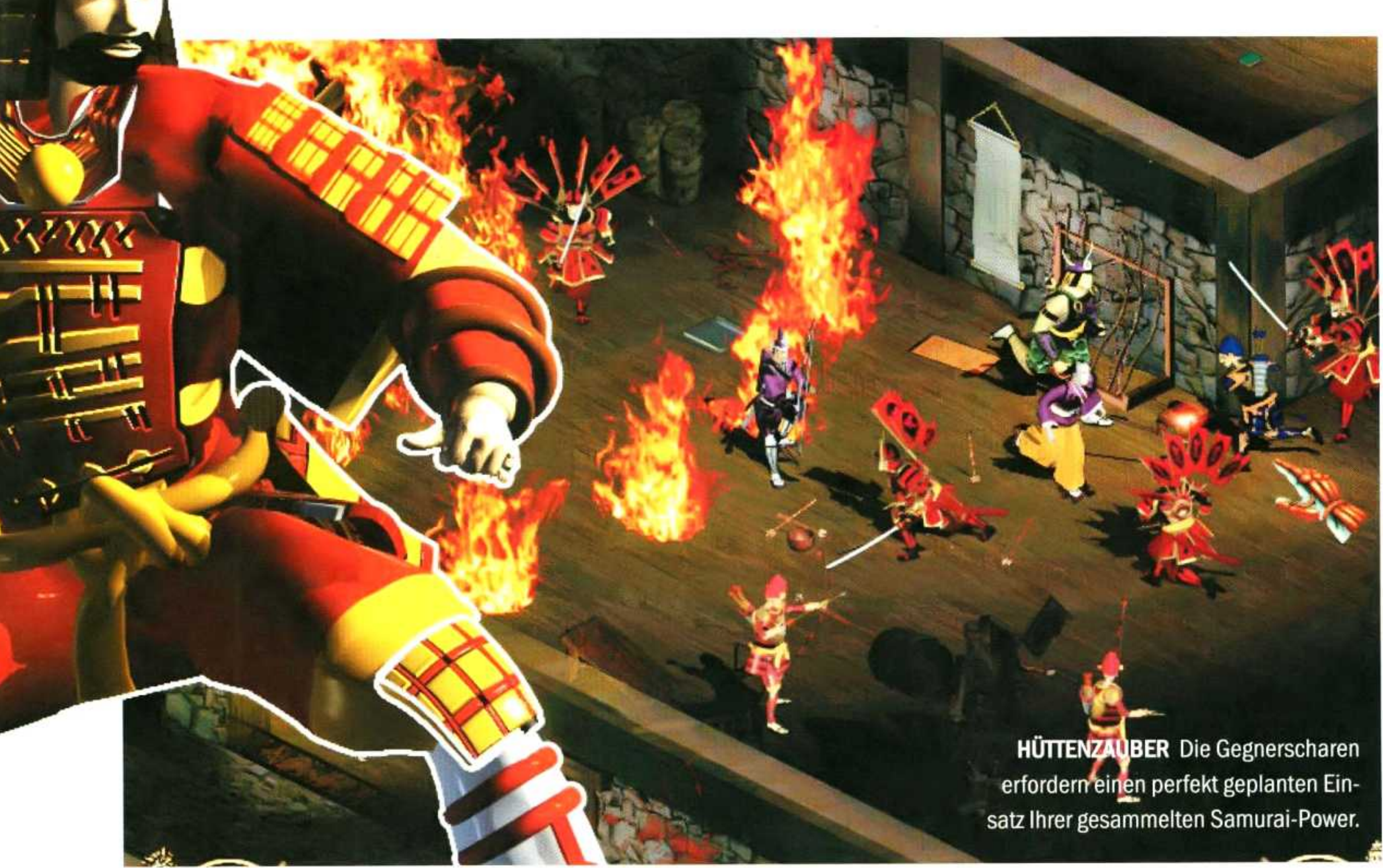


Advanced Dungeons & Dragons®

Throne of **Darkness**

Lieber gut kopiert als schlecht selbst gemacht: **Throne of Darkness** dürfte problemlos eine Spitzenposition in der Riege der **Diablo**-Klone einnehmen. Von der Bedienung bis zum Inventar-Bildschirm, von der Iso-Grafik bis zu den turbulenten Echtzeit-Kämpfen – man könnte glatt meinen, dass die Jungs von Blizzard hier selbst Hand angelegt hätten. Haben sie übrigens auch, denn das junge Team von Click Entertainment setzt sich zu einem großen Teil aus ehemaligen Blizzard-Mitarbeitern zusammen, die mit **Throne of Darkness** frischen Wind in das Genre der Action-Rollenspiele bringen wollen. Damit jener nicht zu einem lauen Lüftchen verkommt, hat Click Entertainment das grundlegende **Diablo**-Konzept um eine ganze Reihe Details erweitert. An den fernöstlichen Schauplatz muss man sich zwar zunächst gewöhnen, doch stimmig ist er. Per Schmied entwerfen Sie Ihre eigenen magischen Gegenstände und im Mehrspielermodus dürfen sich 35 Spieler gegenseitig auf die Rübe hauen. Auch als Einzelspieler müssen Sie nicht einsam bleiben: Sieben Samurai mit unterschiedlichen Fähigkeiten harren Ihrer Befehle, vier davon dürfen Sie gleichzeitig und in einer frei einstellbaren Formation durch die Dungeons scheuchen.

Entwickler .... Click Entertainment
Termin .... November 2001



HÜTTENZAUBER Die Gegnerscharen erfordern einen perfekt geplanten Einsatz Ihrer gesammelten Samurai-Power.





Majestic

Electronic Arts beschreitet Neuland: **Majestic** kombiniert eine ungewöhnliche Spielidee mit abgefahrenen Verschwörungstheorien. Anrufe auf Ihrem Handy, Überwachungsvideos per E-Mail und fingierte Internetseiten sorgen für gepflegtes **Akte X**-Flair. Auch in Deutschland? Steht noch nicht fest.

Electronic Arts | Noch nicht bekannt



Shadowbane

Das ambitionierte Online-Rollenspiel von Wolfpack kommt nicht so recht über den großen Teich. Der einst für April geplante europäische Beta-Test verzögert sich weiter, der Release soll nun zum Jahresende erfolgen. In den USA wird die mittelalterliche Welt Aerynth hingegen schon fleißig getestet.

Wolfpack Studios | Dezember 2001



Neocron

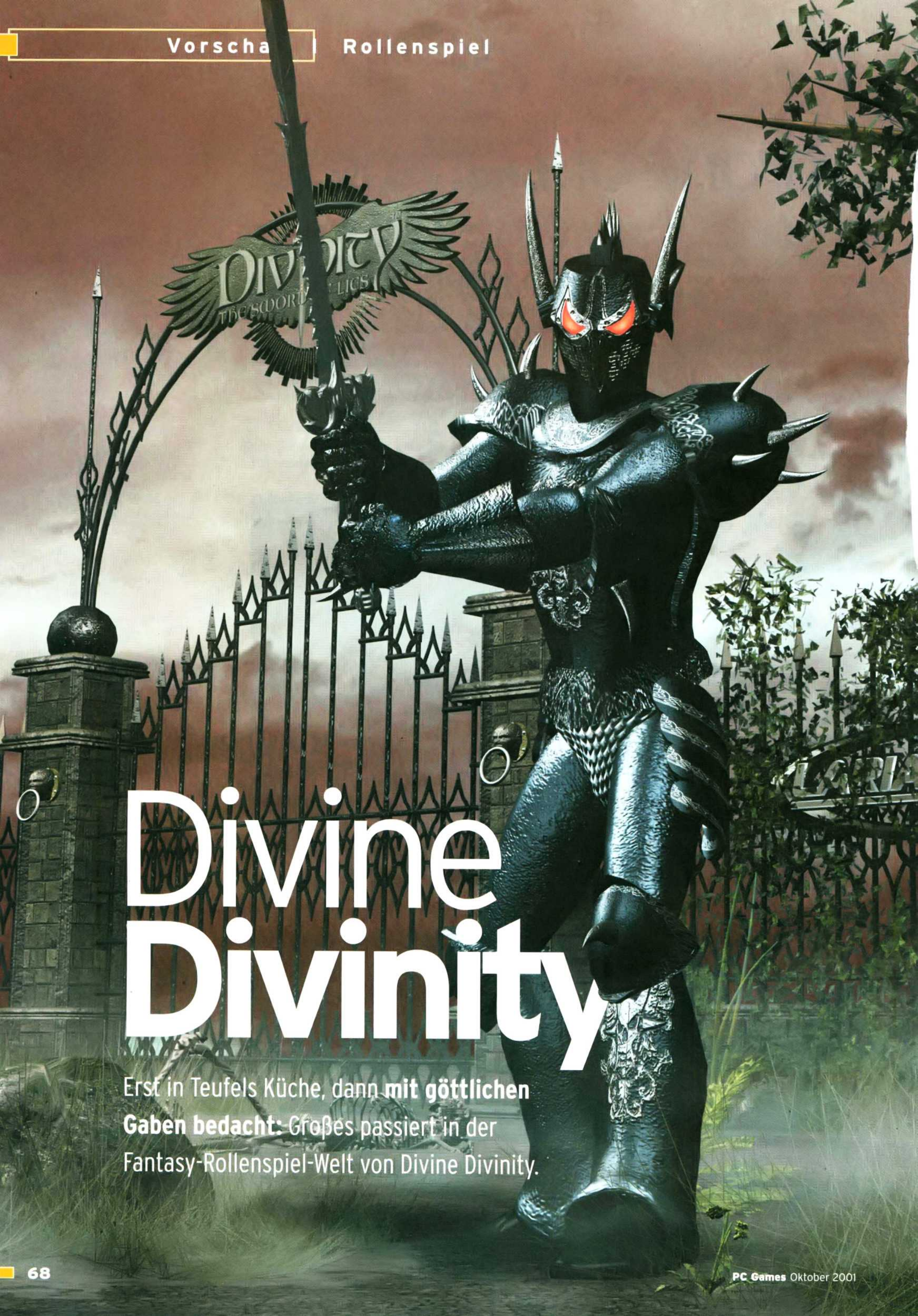
Düster geht es bei Neocron zur Sache. Entwickler Reakktor Media entführt Sie in das 27. Jahrhundert, wo Sie sich wahlweise als PSI-Mönch, Privatdetektiv oder Spion über Wasser halten. Das Online-Spiel reichert den Rollenspielgehalt mit reichlich Action an – coole Deathmatches inklusive.

Neocron | November 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Neverwinter Nights** – Rollenspiel | Mai 2002
2. **Dungeon Siege** – Rollenspiel | Februar 2002
3. **Pool of Radiance 2** – Rollenspiel | September 2001
4. **Runaway** – Adventure | September 2001
5. **Star Wars: Galaxies** – Online-Rollenspiel | März 2002
6. **Shadowbane** – Online-Rollenspiel | Dezember 2001
7. **Morrowind** – Rollenspiel | Dezember 2001
8. **Myst 3: Exile** – Adventure | September 2001
9. **Neocron** – Online-Rollenspiel | November 2001
10. **Earth & Beyond** – Online-Rollenspiel | Mai 2002



Divine Divinity

Erst in Teufels Küche, dann **mit göttlichen Gaben bedacht:** Großes passiert in der Fantasy-Rollenspiel-Welt von Divine Divinity.

KATZENHAFT Überlebenskünstler profitieren in vielen Situationen von der Fähigkeit „Anschleichen".

Zunächst stehen Sie da wie ein hilfloser Depp, am Anfang von **Divine Divinity**: Sie wissen weder, wo noch wer Sie sind, haben nichts außer Ihren Klamotten und werden im Nahkampf höchstens mit einem Teddybären fertig. Abhilfe schafft der freundliche Heiler, in dessen Haus Ihr Charakter zu sich gekommen ist. Neben einer Grundausrüstung erhalten Sie vor allem wichtige Informationen. Von Überfällen, Unruhen und Monstern ist die Rede und ein erster Auftrag springt auch gleich dabei heraus. Das grundlegende Spielprinzip ist damit schon erklärt: Probleme werden zu Aufträgen, für deren Erfüllung Sie Informationen, Gold oder wertvolle Utensilien einheimsen. Als Spielverderber lauern hinter jedem Busch Orks, Trolle, Drachenreiter und andere übel gesinnte Kreaturen. Schon nach wenigen Spielstunden bestimmt ein größeres Schicksal die Haupthandlung: Als Ausgewählter strebt Ihre Spielfigur die Wiederherstellung der Harmonie im Fantasy-Reich an.

Dabei präsentiert sich **Divine Divinity** als vielschichtiges Rollenspiel, irgendwo zwischen Meisterwerken wie **Ultima 7**, **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2** angesiedelt. Möglichkeiten und Wege, das Abenteuer zu bestehen, gibt es viele. Die ausgewählte Charakterklasse gibt nur die grobe Richtung vor. Kämpfer wüten am liebsten im Monsterpulk mit riesigen Waffen, Zauberer meiden Körperkontakt und lassen Steine vom Himmel prasseln, zündeln oder beschwören hörige Wesen als Helfer herbei. Der dritte im Bunde ist der Überlebenskünstler und damit ein Mensch mit vielen Talenten. Sich an Gegner anschleichen, mit vergifteten Waffen hantieren, Fallen stellen oder Tränke brauen sind Beispiele für das abwechslungsreiche Repertoire des Charakters. Für alle drei gibt es einen Baum mit erlernbaren Fähigkeiten, die passiv, aktiv, im Kampf oder für andere Zwecke zum Einsatz kommen. Wenn Sie als Krieger auch mal mit Feuerbällen schmeißen wollen, ist das kein Problem, da Sie die Skills aus allen Pfaden erlernen können. Das passiert quasi nebenbei, denn wie für den eigentlichen Levelaufstieg sind die Erfahrungspunkte ausschlaggebend. Hat Ihre Figur die erforderliche Menge gesammelt, ist fortan die Fähigkeit verfügbar und die nächste darf erworben werden; ein Upgrade vorhandener Skills ist ebenso möglich. Aktiviert werden diese Spezialattacken oder Zauber wie in **Diablo 2** mit der rechten Maustaste, während der Primärangriff mit der linken ausgelöst wird. Von jeder Charakterklasse gibt es eine männliche und weibliche Ausführung, die sich in den Start-Fähigkeiten unterscheiden.

Das Attributsystem der Helden erinnert frappierend an **Diablo 2**. Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz und Ausdauer sind die Grundpfeiler und beeinflussen die Werte Lebenspunkte und Zauberenergie. Ein roter und ein blauer Anzeigenbalken zeigen



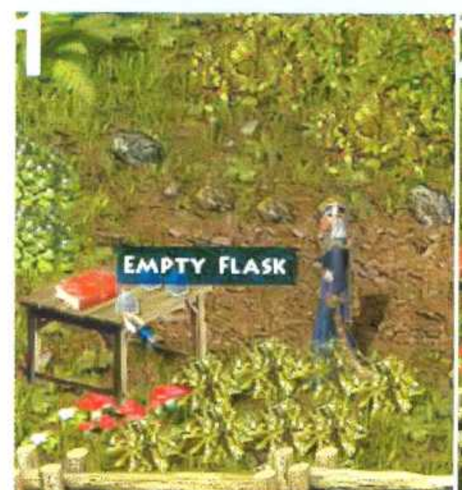
ANGESPANNT Zusammen mit dem Heer erwarten wir den Feind.



GEMETZEL Aufseiten der Ritterarmee stürzen wir uns in den Kampf gegen die Orks.

Kombination von Gegenständen – so geht's!

In der Welt von **Divine Divinity** liegt allerhand Zeug in der Gegend herum, das meiste davon lässt sich irgendwie benutzen. Hier ein Beispiel, wie Sie mit Alchimie-Kenntnissen Ihre Waffe mit einem tödlichen Gift versehen können.



Im Kräutergarten des Heilers finden wir leere Glasflaschen.



Verrottete Nahrung darf man nicht essen, weil sie giftig ist ...



... also braut unser Charakter dank Alchimie-Fähigkeit einen tödlichen Mix.



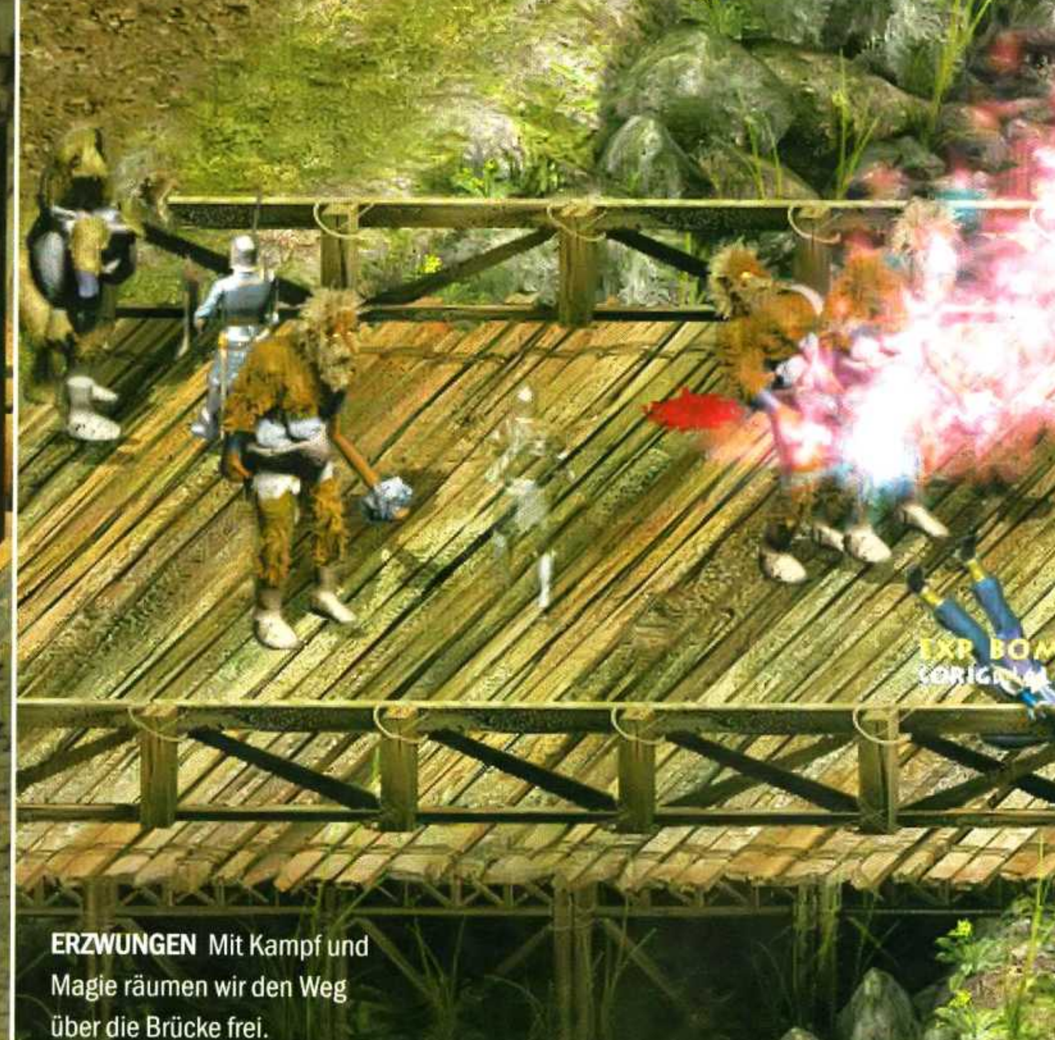
Mit dem Gift versehen, wird unser Degen vorübergehend zur tödlichen Waffe.

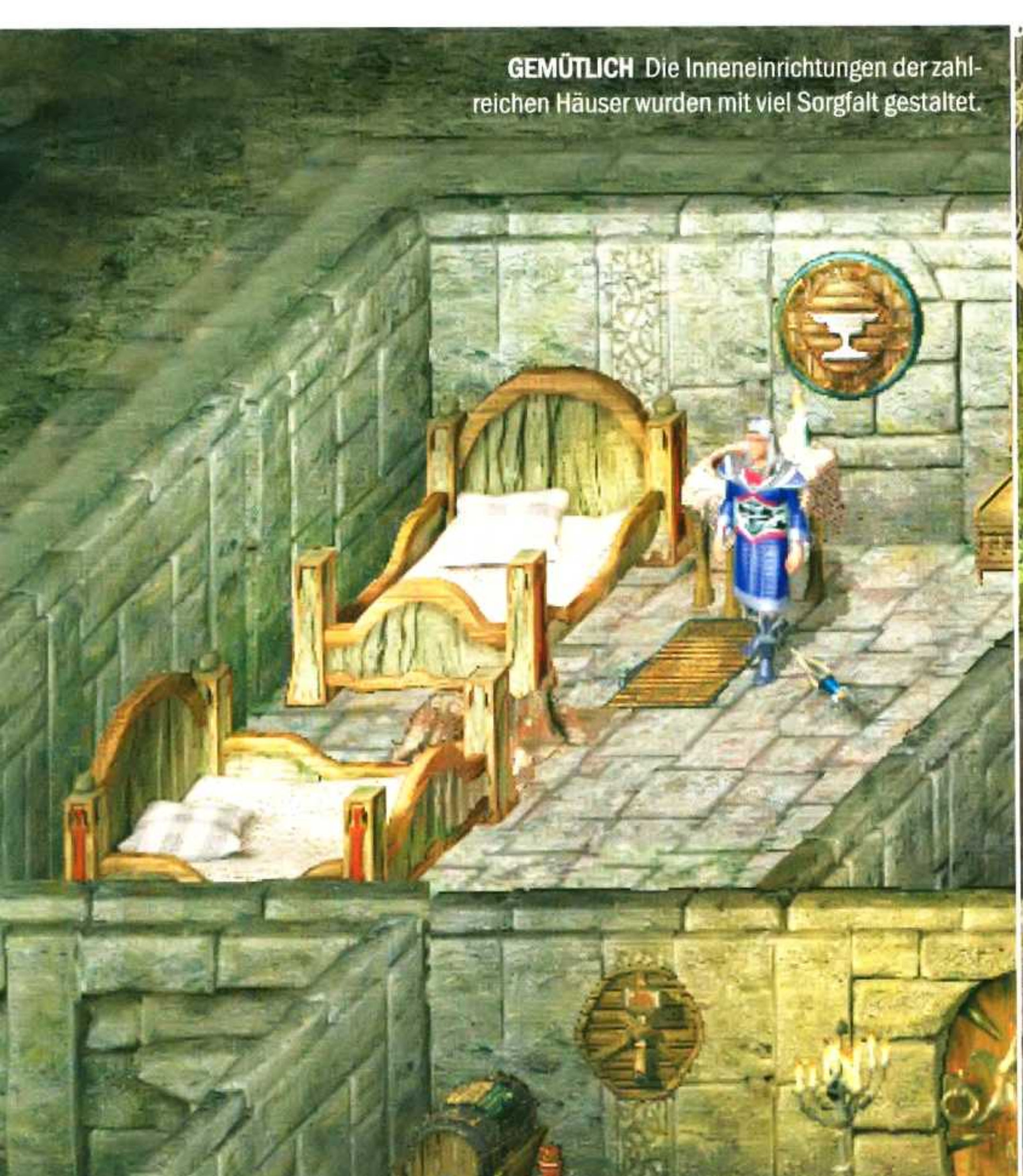
diese Standardwerte in gewohnter Weise an. Angelegte Waffen und Rüstungen sind neben den genannten Attributen für Angriffs- und Verteidigungswert des Helden entscheidend, angerichteter Schaden und der Rüstungswert sind ebenfalls aus Blizzards Action-Rollenspiel vertraut. Gleiches gilt für die Resistenzen gegen Blitze, Feuer, Gift und spirituelle Angriffe, die mit Amuletten, Ringen oder magischen Rüstungen verbessert werden. Einzige Abweichung: Die Stärke des Helden bestimmt, wie viele Kilogramm im Gepäck mit durch die Gegend getragen werden können.

Die Welt von **Divine Divinity** ist enorm groß und wurde von den Künstlern sehr schön in Szene gesetzt. Umherhoppelnde Hasen, Vögel, die vorüberflattern, und die Menschen, die ihrem Tagwerk nachgehen, machen die Schauplätze lebendig. Das ist inzwischen im Genre üblich, will ein Titel in der Gunst der PC-Abenteurer oben mitmischen. Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt gehen aber weiter als bei den meisten anderen Genrevertretern und erinnern an das legendäre **Ultima 7**. Es gibt quasi kein Objekt, das Ihre Spielfigur nicht benutzen, mitnehmen oder mit anderen Dingen kombinieren kann. Stühle werden verschoben, aus vergammeltem Essen in der Glasflasche ein Gifttrank gemixt, mit dem anschließend der Dolch zur tödlichen Waffe präpariert wird. Steine heben Sie auf und werfen Sie dem Gegner vor die Füße, um ihn abzulenken. Schwerter, Bögen, Ringe und Rüstungen sind typischerweise die Gegenstände, mit denen Sie Ihren Helden ausrüsten und damit stärker und widerstandsfähiger machen. Beim Durchstreifen der Wildnis und in Häusern finden Sie immer wieder Lebensmittel, deren Verzehr satt macht und mitunter Nebeneffekte



UMZINGELT Nach dem Öffnen des Sargdeckels umzingeln Skelette den Helden.


ERZWUNGEN Mit Kampf und Magie räumen wir den Weg über die Brücke frei.



GEMÜTLICH Die Inneneinrichtungen der zahlreichen Häuser wurden mit viel Sorgfalt gestaltet.



ULTIMATIV Wie in Ultima Online können Sie Inventar und Statistikfenster einblenden und frei auf dem Bildschirm verschieben.

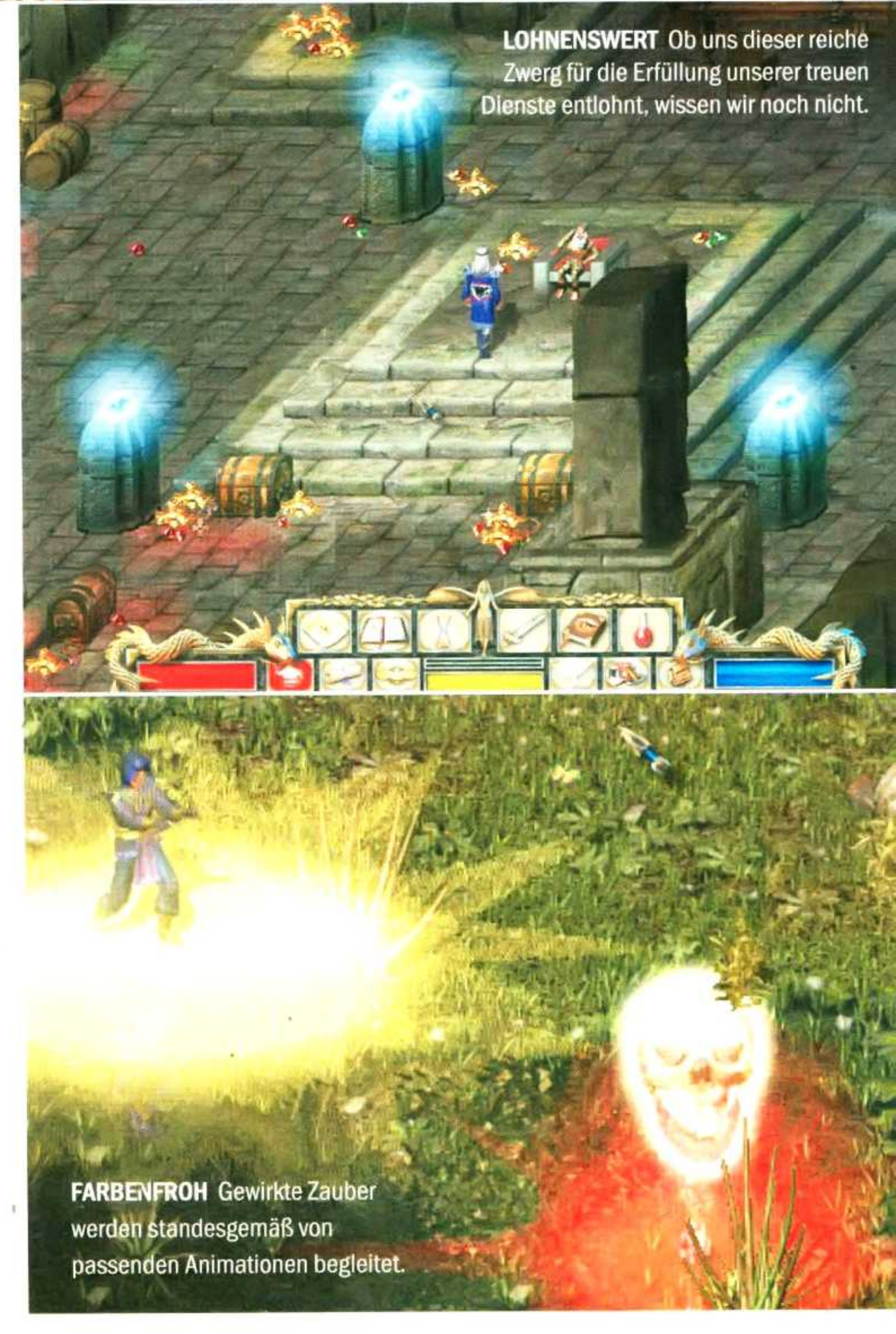
hat: Milch erhöht die Stärke und damit Lebensenergie, während Obst ein geistiger Fitmacher ist und mit einem Mana-Bonus zu Buche schlägt. Andere Leckereien wirken vermischt, so etwa Zwergenbier: Das macht zwar stark, allerdings können Besoffene nur noch lallen und keine Zaubersprüche mehr aufsagen, so dass der Mana-Balken bis zur Beendigung des Rauschzustandes leer bleibt. Magier verzichten also besser auf Gelage, Kämpfer bedienen das Klischee und trinken sich Mut an.

Eine Besonderheit in **Divine Divinity** ist auch das Verhalten der Nebenfiguren gegenüber dem Hauptcharakter. Verhalten, Gesprächsführung und Taten des Protagonisten rufen eine negative, positive oder neutrale Reaktion hervor. Allerdings sind die Einwohner recht wankelmütig und ändern ihre Einstellung schnell. Eine kleine Gefälligkeit für den Elf, und schon verrät er das fehlende Mosaik zum Lösen eines Rätsels und ist insgesamt hilfsbereiter. Sie provozieren einen Zwerg mit dummen Sprüchen, schlachten alle Schweine und zerlegen seine Inneneinrichtung? Wundern Sie sich nicht, wenn er Ihren Charakter mit der Mistgabel jagt. Mitunter schließen sich Charaktere für einige Zeit dem Helden an und unterstützen ihn im Gemetzel mit den Feindhorden. Denn obwohl sich das Spiel jederzeit pausieren lässt: Gekämpft wird genauso actionreich wie in **Diablo 2**. Unterbrechungen werden Sie nutzen, um Tränke zu schlucken, Waffen zu wechseln oder einen wirksameren Zauber auszuwählen. Letztere werden von schicken Effekten begleitet, die gut in das ordentliche optische Gesamtbild passen. Mehr als 20.000 abwechslungsreiche Einzelkarten gestalteten die Künstler der Larian Studios und verliehen dem Abenteuer epische Ausmaße: Laut Aussage der Entwickler dürfen wir uns im Dezember auf mehr als 100 Stunden spannenden Spielspaß freuen. GEORG VALTIN

ERSTEINDRUCK

Die Mischung aus actionlastigen Kämpfen und weit verzweigter Geschichte funktioniert. ***Divine Divinity*** *ist kein Geheimtipp mehr und spricht dank vieler bewährter Elemente ein breites Publikum an.* GEORG VALTIN

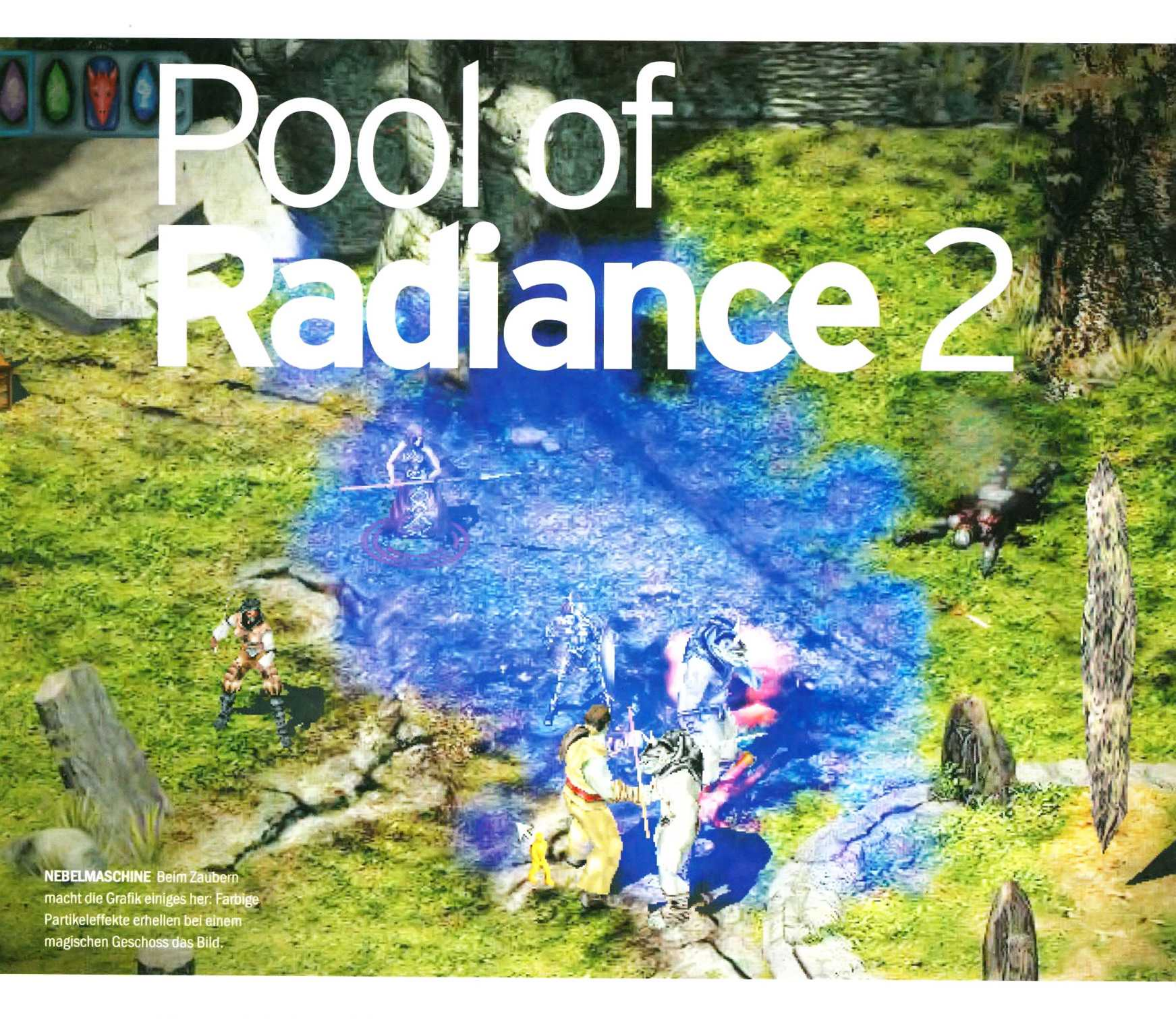
Entwickler .... Larian Studios
Termin .... Dezember 2001



LOHNENSWERT Ob uns dieser reiche Zwerg für die Erfüllung unserer treuen Dienste entlohnt, wissen wir noch nicht.

FARBENFROH Gewirkte Zauber werden standesgemäß von passenden Animationen begleitet.

Pool of Radiance 2



NEBELMASCHINE Beim Zaubern macht die Grafik einiges her: Farbige Partikeleffekte erhellen bei einem magischen Geschoss das Bild.

Man neigt dazu, Vergangenes zu glorifizieren – **den Pool of Radiance der 80er beispielsweise, weil er ein Genre neu begründet hat.** Der Nachfolger führt diesen Kult im zeitgemäßen Gewand fort.

Sie stapfen durch eine Stadt, die Klötzchengrafik zeigt Standbilder, aus dem PC-Speaker tönt Piepssound. Irgendwann nähern Sie sich dem Eingang eines Gebäudes, als klobige Lettern auf dem Bildschirm befehlen: Ereignis im Handbuch auf Seite 63 nachlesen. So spielte sich **Pool of Radiance**, als es 1988 erschien. Der Nachfolger zum Kultspiel will alten Traditionen treu bleiben. Keine Angst, Sie müssen nicht das gedruckte Story-Büchlein zum Nachschlagen bemühen und auch die Grafik entspricht mit fein animierten Figuren dem heutigen Stand der Technik. Aber Sie müssen Geduld mitbringen für die schier endlosen Kämpfe, die das absolute Gegenteil zum hektischen **Diablo**-Geklicke verkörpern: Sie dirigieren jeden Ihrer insgesamt sechs Helden rundenweise übers Schlachtfeld, das meist in heruntergekommenen Ruinen angesiedelt ist – eben genauso wie im Original. Neu ist ein einstellbares Zeitlimit, das Ihnen auf Wunsch nur sechs Sekunden lässt, um einen Zug auszuführen. Verstreicht die Frist, ist der nächste Charakter an der Reihe. Wer mag, erhöht die Zeitspanne sukzessive, bis eine persönliche Einstellung gefunden ist. **Pool of Radiance 2** basiert auf der dritten Edition des **AD&D**-Regelwerkes. Selbst erfahrene **Baldur's Gate 2**- und **Icewind Dale**-Kämpfer werden sich schon bei der Charaktererstellung umstellen müssen. Die Attributwerte wie Stärke, Intelligenz und Charisma sind anders gewichtet und dienen als Grundlage für das Fähigkeitensystem. Neben bekannten Spezialmanövern wie „Fallen entschärfen" oder „Untote bannen" verfügen die verschiedenen Klassen über zusätzliche Fertigkeiten: Krieger erlangen durch die „Beweglichkeit" beispielsweise einen Abwehrbonus auf die Rüstungsklasse, während der „eiserne Wille" die Chance erhöht, gegnerischen Zaubersprüchen standzu-


SCHLEICH DICH Unser Dieb heizt dem Ork mit einem hinterhältigen Angriff ein, der mehr Schaden als normale Attacken anrichtet.


ZIEHT DURCH Unser Blitzzauber dezimiert die Orks um drei. Das Interface am oberen linken Bildrand zeigt, welche Figur wann am Zug ist.


TUTORIAL Wie das Spiel funktioniert, erläutert auf Wunsch ein ausführliches Tutorial.

halten. Wie effektiv diese Talente nach ihrer Benutzung sind, hängt von eben jenen Attributswerten ab. Wie immer gilt: Je höher, desto besser. Das Hauptaugenmerk liegt eindeutig auf den Kämpfen. **Pool of Radiance 2** ist das **Icewind Dale** der rundenbasierten **AD&D**-Rollenspiele: Viele Auseinandersetzungen mit dem Feind werden das Spiel dominieren, verhältnismäßig wenige Dialoge unterbrechen diesen Spielfluss. **Pool of Radiance 2**-Designer Mike Hanson äußert sich dazu: „Unser Spiel ist nicht so episch und textlastig wie **Baldur's Gate 2**." Gespräche zwischen den einzelnen Charakteren wird es folglich nicht geben. Die dürfen Sie mitten im Spiel sogar einfach aus der Party werfen, ohne dass das großartig den Fortgang der Story beeinflussen würde. Problemlos lässt sich daraufhin eine neue Figur generieren, die Sie als Ersatz in Ihren Heldentrupp aufnehmen können. Eine allgemeine Story soll das Fehlen persönlicher Dialoge ausgleichen: „Das Geschehen spielt sich ausschließlich in Myth Drannor ab. Die Story wird sich demzufolge vorrangig um den Pool of Radiance drehen, der sämtliche Personen zu willenlosen Zombies mutieren lässt", erläutert Hanson. Eine Liebesgeschichte und diverse Soap-Anleihen dürfen Sie also nicht erwarten.

ERSTEINDRUCK

Hektiker werden Pool of Radiance 2 hassen: Sie rennen etliche Stunden durch Dungeons, die nicht besonders abwechslungsreich, aber immens groß sind. Für Nostalgiker ist das Spiel aber eine Offenbarung: Die Spielmechanik gleicht dem Original, nur die Präsentation wurde auf ein zeitgemäßes Niveau gebracht. THOMAS WEISS

Entwickler .... Stormfront Studios
Termin .... Oktober 2001

Reise in die Vergangenheit: **Die Gold-Box-Serie**



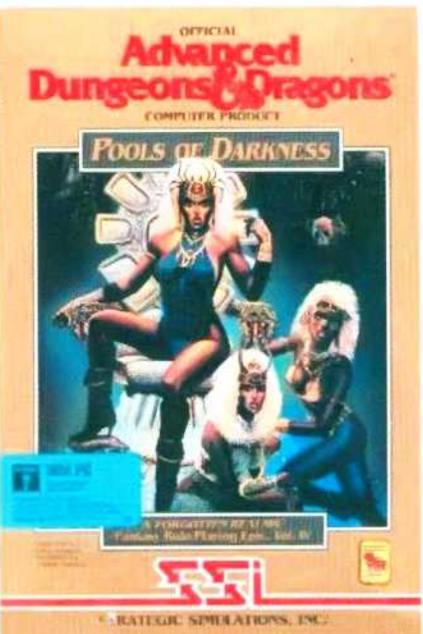
1988 Pool of Radiance
Der erste Strahlenpool war Zündstoff für eine ganze Reihe weiterer Folgen der Rollenspiel-Serie. Für damalige Verhältnisse revolutionär.



1989 Curse of the Azure Bonds
Im Nachfolger wurde das Spielsystem genauer ans AD&D-System angepasst: Paladine und Waldläufer waren als Klassen verfügbar.



1990 Secret of the Silver Blades
Was Spielern im dritten Teil übel aufstieß: Importierte Charaktere wurden zugunsten der Spielbalance um ihre ganze Ausrüstung erleichtert.



1991 Pools of Darkness
Die Story findet mit dem letzten Teil ihr vorläufiges Ende. Gelobt wurden vor allem die verbesserte Grafik und der nichtlineare Spielablauf.



Motor City Online

Langsam wird es ernst: Electronic Arts' ehrgeiziges Projekt **Motor City Online** nähert sich in Riesenschritten der Fertigstellung. Derzeit läuft der Beta-Test, bei dem knapp 1.000 waghalsige Test-Piloten die Server-Stabilität, Funktionalität und Features testen sowie auf unausgewogenes Balancing hinweisen sollen. Dank der bereits sehr regen Community reagieren die Entwickler zügig auf Anregungen und Kritikpunkte, umfangreiche Patches bringen das Rennspiel jede Woche auf den neuesten Stand. Dass **Motor City Online** mehr als nur ein Rennspiel ist, merkt man bereits jetzt: Gleichgesinnte chatten über Gott und die Welt oder tauschen Erfahrungen aus, welcher Spoiler die Edelkarosse am besten ziert. Ähnlich wie bei den Gilden in **Everquest** werden Clubs gegründet, die gegen andere in Prestigeduellen über den Asphalt brettern. Das alles packen die Designer in eine einfach zu bedienende Oberfläche, die einem Internetauftritt gleicht: Per Mausklick navigieren Sie schnell und sicher zum gewünschten Menüpunkt. Während das Spiel in den USA Anfang Oktober auf den Markt kommt, steht für die deutsche Version noch kein Termin fest.

Entwickler .... Electronic Arts
Erscheint .... Oktober 2001



ABWECHSLUNG Das Streckendesign ist recht abwechslungsreich. 24 Pisten sind es am Anfang, später dürfen Sie sich neue Tracks downloaden.

VOLLGAS In den Wettfahrten geht es um Geld und Prestige, mitunter dient der eigene Wagen als Einsatz.



Moto Racer 3

Ein Komplettpaket in Sachen Motorradsport schnürt Delphine Software mit **Moto Racer 3**. Straßen-, Cross- und Freestyle-Rennen sind jeweils in verschiedene Spielmodi unterteilt und werden auf 15 grundverschiedenen Strecken, unter anderem dem Sachsenring, ausgetragen.

Delphine Software | November 2001



Mat Hoffman's Pro BMX

Nach dem Erfolg auf der Playstation erscheint **Mat Hoffman's Pro BMX** demnächst für PC. Technisch wurde das Programm aufgebohrt, der Spielablauf ist identisch: Auf dem BMX-Rad zeigen Sie waghalsige Stunts und Tricks, um mit möglichst vielen Punkten neue Levels und Features freizuschalten.

Activision | November 2001



Beam Breakers

Im New York des Jahres 2374 fließt der Straßenverkehr in luftiger Höhe. Sie steuern ein Gleitmobil durch Hochhausschluchten und liefern sich rasante Rennen mit Gangstern, die an die Verfolgungsjagd aus **Das fünfte Element** erinnern. Das Unterwelt-Setting wirkt wie ein Mix aus **Driver** und **GTA 2**.

Similis | November 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre	Termin
1	FIFA 2002	Fußball-Simulation	November 2001
2	NHL 2002	Eishockey-Simulation	Oktober 2001
3	Motor City Online	Online-Rennspiel	Oktober 2001
4	Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboard-Simulation	Februar 2002
5	World Sports Cars	Rennspiel	März 2002
6	Microsoft Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Oktober 2001
7	F1 Racing Championship 2	F1-Simulation	Dezember 2001
8	Paris Dakar Rally	Rallye-Simulation	September 2001
9	Rally Trophy	Rallye-Simulation	September 2001
10	F1 2001	F1-Simulation	Dezember 2001

Tony Hawk's Pro Skater 3

Spektakulärer, geschmeidiger und cooler brettert Tony Hawk im dritten Teil der Skateboard-Simulation über Geländer, Treppen und Feuerwehrleitern.

UM DIE WETTE Über Internet oder im Netzwerk wetteifern Sie mit Freunden um den Highscore.



Die belebten Levels sind wohl die bedeutendste Neuerung in **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Mitten in der Stadt gehen Sie auf die Jagd nach Highscores und nutzen die gigantischen Areale für atemberaubende Tricks aus. Fußgänger springen zur Seite oder schubsen Sie vom Board, Autos legen schon mal eine Vollbremsung hin. Auf jeder Karte können durch spezielle Trickkombinationen unterschiedliche Ereignisse ausgelöst werden. Auf den Straßen von Los Angeles müssen Sie etwa einen Gangster auf der Flucht aufhalten. Wie das funktioniert, finden Sie irgendwann selbst raus: Mit einem speziellen „Grind" über ein Geländer lösen Sie ein Erdbeben aus, das einen Freeway einstürzen lässt und damit neue Gebiete innerhalb des Levels zugänglich macht. Haben Sie sich bis zum Freeway hochgearbeitet, lassen Sie ein Auto auf die Straße plumpsen, das den Verbrecher aufhält. Ähnliche Szenarien finden sich zuhauf und die sorgen vor allem bei Profis für zusätzliche Motivation. Die gute Steuerung wurde insofern verbessert, als Tricks jetzt per Knopfdruck abgebrochen werden können, um noch sicher zu landen. Früher küsste man schon mal den Asphalt oder hatte ein Geländer zwischen den Beinen, wenn man die Sprunghöhe falsch kalkulierte oder eine Bewegung zu viel versuchte. Auf geschmeidigere Bewegungen, moderne Grafik, mehr Tricks und Skater dürfen Sie sich ebenfalls freuen. Dazu wummern die Bässe des treibenden Soundtracks, der den Coolness-Faktor des Spiels zusätzlich unterstreicht.

ERSTEINDRUCK

Dieses Spiel macht einfach süchtig! Spektakuläre Tricks in perfekt durchgestylten Levels zu zelebrieren, sorgt für Laune und motiviert für lange Zeit.

GEORG VALTIN

Entwickler .... Neversoft
Termin .... Februar 2002

www.cggraphix.de

WARTEN SIE SCHON LANGE AUF DIE FORTSETZUNG?



Jetzt können Sie selber
Vampire jagen!



Holen Sie sich
FROM DUSK TILL DAWN – Das Game



Im Vertrieb exklusiv bei MODERN GAMES
info@modern-games.com

Erhältlich bei Ihrem Fach- und Einzelhändler



Rally Trophy



WIRKLICHKEITSFERN Im Arcade-Modus fährt man mit zwei direkten Konkurrenten um die Wette. Im Rennmodus gibt es hingegen keine Gegner zu sehen.



STATISCH Die Hintergrundgrafiken sind völlig starr. Selbst wenn man in eine Personengruppe rast, bewegen sich die Zuschauer nicht.

Einen Monat vor der geplanten Veröffentlichung erreichte uns die letzte Beta-Version von JoWoods Rally Trophy. Seit unserer Vorschau in PC Games 09/2001 gab es **dramatische Veränderungen.**



UNTERSTEUERND Die schweren Wagen schieben gerne einmal über die Vorderräder, anstatt der Kurve zu folgen.

Die elf Fahrzeuge aus den 60er- und 70er-Jahren fahren sich mittlerweile so, wie man es stets erwartet und befürchtet hat: Da die Reifen aus dieser Zeit zu schmal und zu wenig griffig sind, bringen die PS-Monster ihre Kraft nicht auf den Boden. Frontgetriebene Wagen bleiben einfach stehen und Hecktriebler erfreuen den Fahrer mit lustigen Kreiselbewegungen – ein intensives Training an Joystick oder Gaspedal wird sich daher nicht vermeiden lassen. Wer sich dieser Aufgabe nicht stellt, wird Bekanntschaft mit den zahlreichen Bäumen und Felsen am Wegesrand machen, die für die gelungene Optik von **Rally Trophy** sorgen. Das kostet nicht nur wertvolle Zeit, sondern verursacht auch jede Menge Schaden am Fahrzeug. In sieben Kategorien wie Getriebe, Aufhängung oder Lenkung kann der Wagen in die Brüche gehen und muss zwischen den Etappen in einer vorgegebenen Zeitspanne repariert werden.

Auch mitten im Rennen verlieren die Fahrzeuge gerne einmal die Bodenhaftung. Wer unsensibel an seinem Lenkrad zerrt oder Sekundenbruchteile zu spät lenkt bzw. Gas gibt, gerät garantiert auf den Fahrbahnrand oder ins Schleudern. Und dass dies häufig geschieht, liegt an einer weiteren „Neuerung" der aktuellen Vorabversion: Die Grafik ist derart aufwendig geworden, dass leistungsschwache Rechner selbst bei minimalen Grafikdetails gelegentlich ins Ruckeln kommen. Ein exaktes Lenken ist dann kaum noch möglich und es wird nur wenig von dem eigentlich reichlich vorhandenen Fahrgefühl vermittelt. Ob **Rally Trophy** doch noch wie angekündigt auf Rechnern der 300-MHz-Klasse laufen wird, verraten wir in der nächsten Ausgabe.

ERSTEINDRUCK

Die Grafik ist klasse, das schwierige Fahrverhalten kann man als realistisch durchgehen lassen, nur die im Vergleich zu früheren Versionen gesunkene Performance könnte sich als echtes Ärgernis herausstellen. HARALD WAGNER

Entwickler ....Bugbear
Termin ....28. September 2001

[Artikel 26, Menscbeht auf Bilgün

Er lebt auf der Straße.
Er möchte da weg.
Und endlich lesen lernen.

Mit Ihrer Unterstützung können wir eine Menge bewegen. „Brot für die Welt" ist vor Ort in Brasilien, aber auch in anderen Not-Regionen unserer Einen Welt, und unterstützt lokale Bildungsstätten. Sie können helfen: www.brot-fuer-die-welt.de



VIDEO

MEHRSPIELER

Rally Championship Extreme

RUTSCHIG Wie in allen Rallye-Spielen schindet man entscheidende Sekunden mit Slides durch die Kurven.

GEWALTIG Beeindruckende Kulissen wie dieses Gebirgsmassiv ziehen den Blick schon mal von der Strecke.

Faszination Rallye-Sport: Jenseits der zivilisierten Verkehrsführung kämpfen Sie mit Vollgas, schnellen Lenkbewegungen und Handbremse um Bestzeiten.



ABFLUG Allzu waghalsige Manöver bringen Sie schnell in unangenehme Situationen.

Mit **Rally Championship Extreme** bläst Ubi Soft dieses Jahr erneut zum Angriff auf Genre-Platzhirsch **Colin McRae Rally 2.0**. Mit im Gepäck eine ellenlange Liste an Features: Mit Meisterschaft, Arcade, Einzelrennen und Challenge stehen gleich vier Spielmodi zur Auswahl. Wettfahrten im Netzwerk oder über Internet werden laut Hersteller ebenfalls unterstützt. Der Großteil der 28 Fahrzeuge stammt aus aktuellen Meisterschaftsserien, erweitert um drei Klassiker vom Kaliber Mini Cooper. Das durchweg überzeugende Streckendesign lässt viel Spielraum für den typischen Kampf um die Ideallinie und Sekundenbruchteile. Das Renngeschehen verlegen die Designer an abwechslungsreiche Schauplätze: Eingeschneite Berge, schottische Wälder und Canyons im Herzen Amerikas wurden ansprechend umgesetzt. Von den Autos darf man ruhigen Gewissens das Gleiche behaupten, auch wenn Details wie die übertrieben glänzende Lackierung unrealistisch wirken. Das alles zählte aber nichts, würde der Fahrspaß nicht stimmen. Genau hier setzen die Entwickler an und versuchen, das Zusammenspiel zwischen den Steuereingaben des Benutzers und der entsprechenden Reaktion des Autos zu optimieren, ohne den Realismus zu vernachlässigen. Veränderungen im Setup wirken sich entsprechend deutlicher aus – ohne Heckspoiler und Stoßstange reagiert das Gefährt merklich anders als im unbeschädigten Zustand. Auch Regen, Schnee oder Nebel spielen bei den Rennverhältnissen eine wichtige Rolle und sind ausgesprochen schick umgesetzt worden.

ERSTEINDRUCK

*Vor allem das Streckendesign gefällt mir bei **Rally Championship Extreme**. Das Fahrverhalten ist viel versprechend, kann aber erst nach dem Feintuning in der endgültigen Version richtig eingeschätzt werden.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Actualize
Termin .... Oktober 2001



VIDEO

MEHRSPIELER

NHL 2002

VOLL DRAUF! Spektakuläre Checks werden aus verschiedenen Kameraeinstellungen in Zeitlupe wiederholt.

SPANNEND Die Höhepunkte des Spiels werden in Form einer Game Story besonders hervorgehoben.

KNALLHART Schussbewegungen und Animationen wirken realistisch wie in einer Fernsehübertragung.

Einfach nur gewinnen, ist out: NHL 2002 belohnt **spektakuläre Aktionen und hohe Spielkultur** mit Features und Boni.



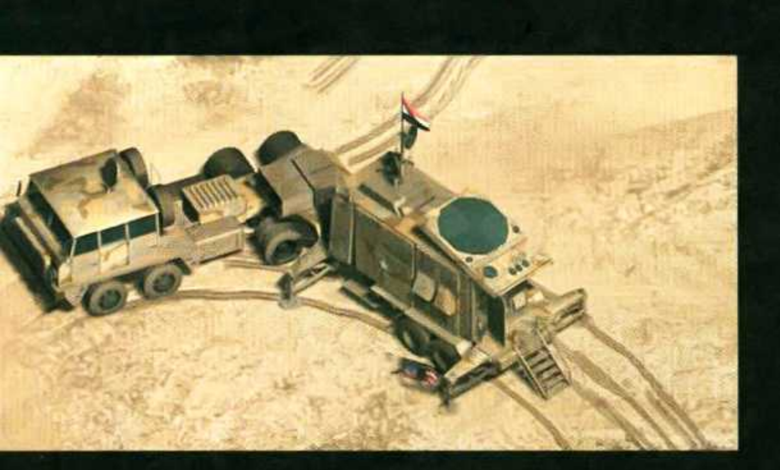
BELOHNUNG Erworbene Bonuspunkte tauschen Sie gegen NHL-Sammelkarten ein. Auch die deutschen Legionäre sind dabei.

Für den neuen Teil der **NHL**-Serie setzt EA Sports nicht nur auf die traditionelle Generalüberholung in Sachen Technik und Grafik. Besondere Aktionen auf dem Eis – etwa außergewöhnliche Treffer, eine bestimmte Anzahl von Pässen, Checks oder Paraden in einem Viertel – bringen nun Bonuspunkte. Haben Sie genug davon gesammelt, erwerben Sie so genannte NHL-Karten, die Sie zur Aktivierung von Cheats, Spezialmanövern und versteckten Features verwenden dürfen. Der eigentliche Spielverlauf wird nun in einer „Game Story" präsentiert. Das bedeutet, dass das Programm besonderen Ereignissen extra Kameraperspektiven, Wiederholungen, Statistiken oder Kommentare widmet. Wer beispielsweise einen Rückstand in den letzten Sekunden noch zu einem Sieg ummünzt, sieht das entscheidende Tor und den Jubel der Akteure in allerlei Variationen und hört Reporter ausrasten. In der deutschen Version sorgen übrigens erstmals Michael Leopold (Premiere World) und Ex-Profi Rick Amann für geballte Kompetenz am Mikrofon. Insgesamt erinnert die Präsentation dank zusätzlicher Zwischensequenzen und typischer Kameraeinstellungen mehr an eine Fernsehübertragung als an ein Spiel. Weniger realistisch fällt dagegen das kaum veränderte Gameplay aus, das trotz zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten (von der Elastizität des Pucks bis zur Passgenauigkeit) kaum Simulationscharakter aufweist. Schnelles, actionreiches und unterhaltsames Eishockey steht damit wie bei den Vorgängern im Mittelpunkt.

ERSTEINDRUCK

Das NHL-Karten-System bringt neuen Schwung in die Serie. Ansonsten hat sich das Gameplay kaum verändert und ist nach wie vor sehr arcadelastig. GEORG VALTIN

Entwickler .... EA Sports
Termin .... Oktober 2001



WORLD WAR III
BLACK GOLD



cayenne

Atemnot? Asthma?

Habt ihr Fragen zum Thema Asthma, Bronchitis, Atemwegserkrankungen und zu unseren Leistungen? Ruft uns an:

01802 / 74 74 74*

www.ikk.de



Beratungsaktion! **12.-14. Sept. von 12-20 Uhr**

Einfach anrufen: Unsere Experten beraten euch und schicken euch das kostenlose Asthma-Infopaket.**

*12 Pf/Anruf. **Solange der Vorrat reicht.

So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Testcenter helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung.

Jedes Spiel ordnen wir auf einer Skala von 1 bis 100 Punkten ein – so können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Echtzeit-Strategiespiele) direkt miteinander vergleichen. Nur absolute Ausnahmespiele (die auch zu Beginn jedes Genres in der Rubrik „Referenzen" aufgeführt werden) kassieren Wertungen von 90 % oder mehr. Unterdurchschnittliche Spiele mit Wertungen unter 50 % kann man niemandem guten Gewissens empfehlen.

Die amtliche PC-Games-Wertung wird in Konferenzen von der gesamten Redaktion festgelegt; dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet. Außerdem schlagen persönliche Vorlieben und Abneigungen eines einzelnen Testers nicht auf die Gesamtwertung durch. Die Spielspaß-Wertung ist eine reine Qualitäts-Wertung – der im Allgemeinen ohnehin stark schwankende Verkaufspreis und die Hardware-Voraussetzungen fließen nicht in die Gesamtnote ein.

DIE ICONS

USK-FREIGABE



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.

TIPPS & TRICKS



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.

VIDEO



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.

DEMO



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!

PATCH



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.

MEHRSPIELER



Mehrspieler
Das Spiel macht auch zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.

ONLINE-SPIEL



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.

ADD-ON



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.

VORSICHT: BUGS



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

TOOLS



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.

EXKLUSIV

Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

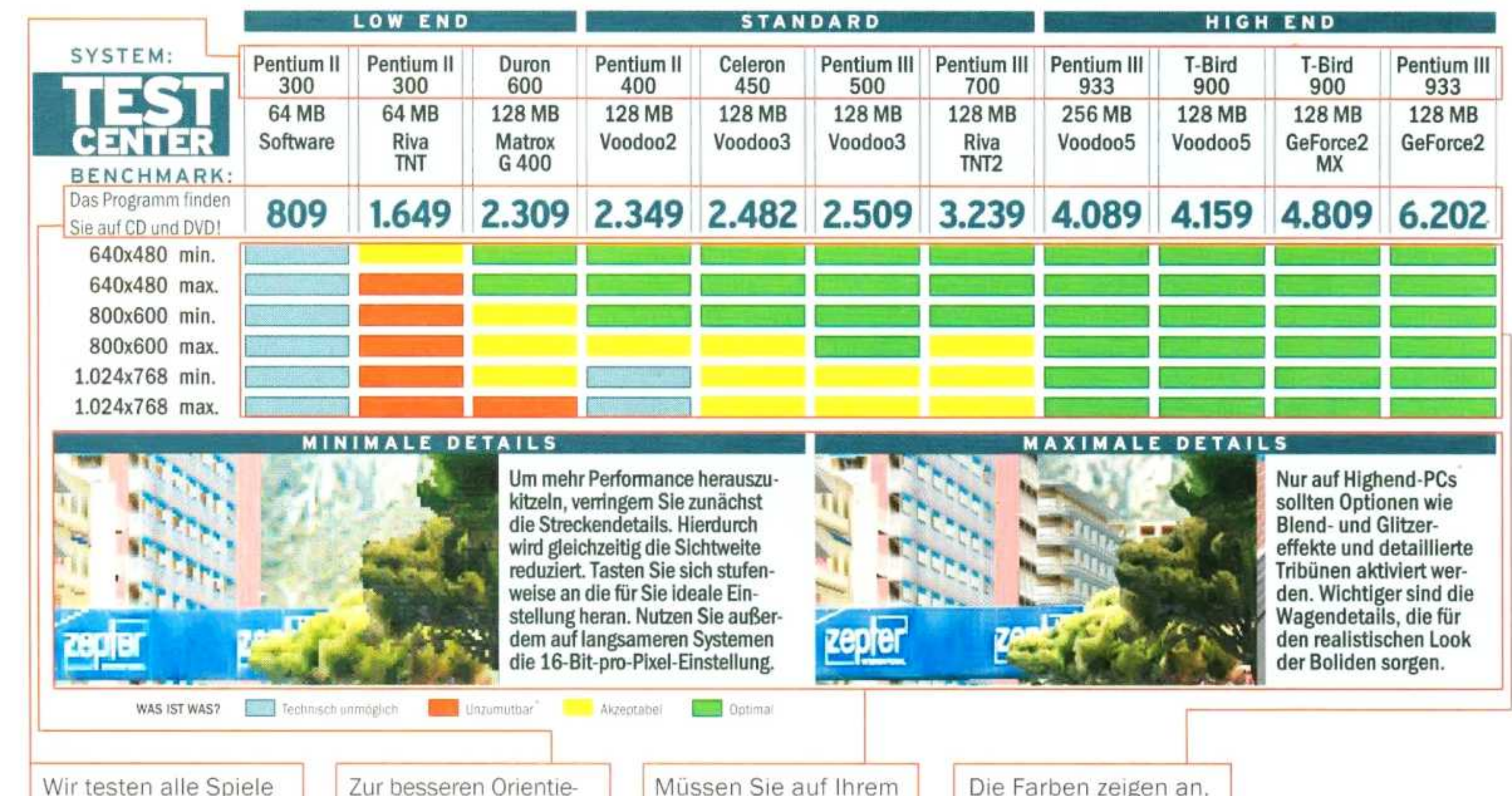
DIE AWARDS



Besonders gute Strategie-, Sport-, Action- oder Abenteuerspiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

DAS TESTCENTER

Bei hardwareintensiven Spielen führen wir einen Härtetest auf gängigen Konfigurationen durch. Das Testcenter gibt durch die drei Ampelfarben detailliert Auskunft, welche Performance auf Ihrem PC zu erwarten ist.



SYSTEM:	Low End			Standard				High End			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS
Um mehr Performance herauszukitzeln, verringern Sie zunächst die Streckendetails. Hierdurch wird gleichzeitig die Sichtweite reduziert. Tasten Sie sich stufenweise an die für Sie ideale Einstellung heran. Nutzen Sie außerdem auf langsameren Systemen die 16-Bit-pro-Pixel-Einstellung.

MAXIMALE DETAILS
Nur auf Highend-PCs sollten Optionen wie Blend- und Glitzereffekte und detaillierte Tribünen aktiviert werden. Wichtiger sind die Wagendetails, die für den realistischen Look der Boliden sorgen.

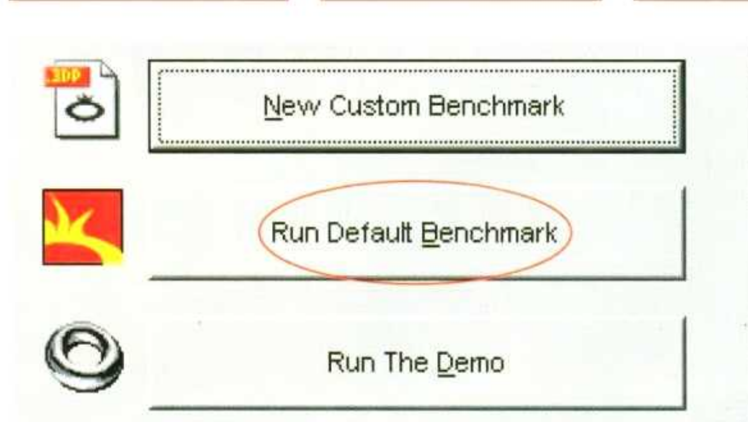
WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar* – Akzeptabel – Optimal

Wir testen alle Spiele auf den zehn verschiedenen Rechnersystemen. Diese werden gegebenenfalls um neue Hardware ergänzt.

Zur besseren Orientierung sehen Sie hier die Ergebnisse des 3DMark2000, mit dem unsere Testsysteme geeicht sind. Das erleichtert die Einordnung.

Müssen Sie auf Ihrem PC Details abschalten, sehen Sie hier die Konsequenzen. Außerdem verrät unser Tester wichtige Tuning-Tipps.

Die Farben zeigen an, wie gut das Spiel läuft: Rot steht für ruckelig, Grün für flüssig und Gelb bedeutet, dass Sie mit Abstrichen spielen können.





ZAHLENSPIELE
So einfach erhalten Sie die Anzahl der „3DMarks" Ihres heimischen PC: Einfach „Run Default Benchmark" anklicken!



AU WEIA Selbst die kampfgestählten Commandos werden mit so einer Übermacht nicht fertig. Da heißt es, heimlich, still und leise zu verschwinden.

FADENKREUZ Von Dächern aus haben Gewehre eine größere Reichweite und die Schützen sind nur schwer auszumachen.



Commandos 2: Men of Courage

Es sieht fantastisch aus und spielt sich auch so: Pyros Taktik-Hammer erfüllt die hochgesteckten Erwartungen.

Schon wieder schrillt die Alarmsirene. Der Scharfschütze auf dem Dach gegenüber lässt unschlüssig sein Fadenkreuz über das Blätterwerk gleiten, unter dem der Green Beret gerade noch in Deckung gehen konnte. Dabei hätte es fast geklappt. Gerade als der gegnerische Posten in eine andere Richtung schaute, hatte der Green Beret die andere Wache mit der Faust zu Boden gestreckt. Und ausgerechnet in dem Moment muss eine Patrouille um die Ecke biegen. Na gut, ein Griff zur Quickload-Taste, und schon ist das Missgeschick ungeschehen. Im nächsten Anlauf werden Sie das Kind schon schaukeln.

Solche Szenen werden Ihnen bekannt vorkommen, wenn Sie zu den unzähligen Begeisterten gehören, die vor drei Jahren den Überraschungshit **Commandos** verschlungen haben. Und solche Szenen werden Sie auch beim Nachfolger wieder finden. Denn am genial-simplen Spielprinzip, mit dem die spanischen Pyro Studios damals das Echtzeit-Taktik-Genre erfunden haben, hat sich in **Commandos 2** nicht viel geändert. Mit einer starken Truppe aus sieben Männern, einer Frau und einem Hund prügeln, schießen und puzzeln Sie sich durch zehn ultralange Missionen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs und lehren Nazis und japanische Soldaten

Das Fotoalbum des Green Beret



Ich – der Green Beret

Ich weiß auch nicht mehr, warum sie ausgerechnet mich zum Anführer unseres Kommandos ernannt haben. Vielleicht, weil ich mit dem Messer genauso gut war wie mit dem Gewehr. Oder weil mir im Faustkampf keiner gewachsen war. Ich konnte aber auch 'ne Menge einstecken.

Thomas – der Pionier

Es ist wirklich ein Wunder, dass Thomas nicht selbst in die Luft geflogen ist, bei all den Bomben, die er gelegt hat. Hat immer zentnerweise Sprengstoff mit sich rumgeschleppt, der Kerl. Und dann musste er auch noch ganz alleine die Minen entschärfen, die man uns in den Weg gelegt hat.



James – der Taucher

Egal, ob im Motorboot oder mit der Taucherbrille – im Wasser war James in seinem Element. Alles, was wir von seinem Messer gehört haben, war ein kurzes Zischen, wenn er es geworfen hat. Und dann fiel irgendjemand von der Gegenseite um und wir hatten wieder ein Problem weniger.

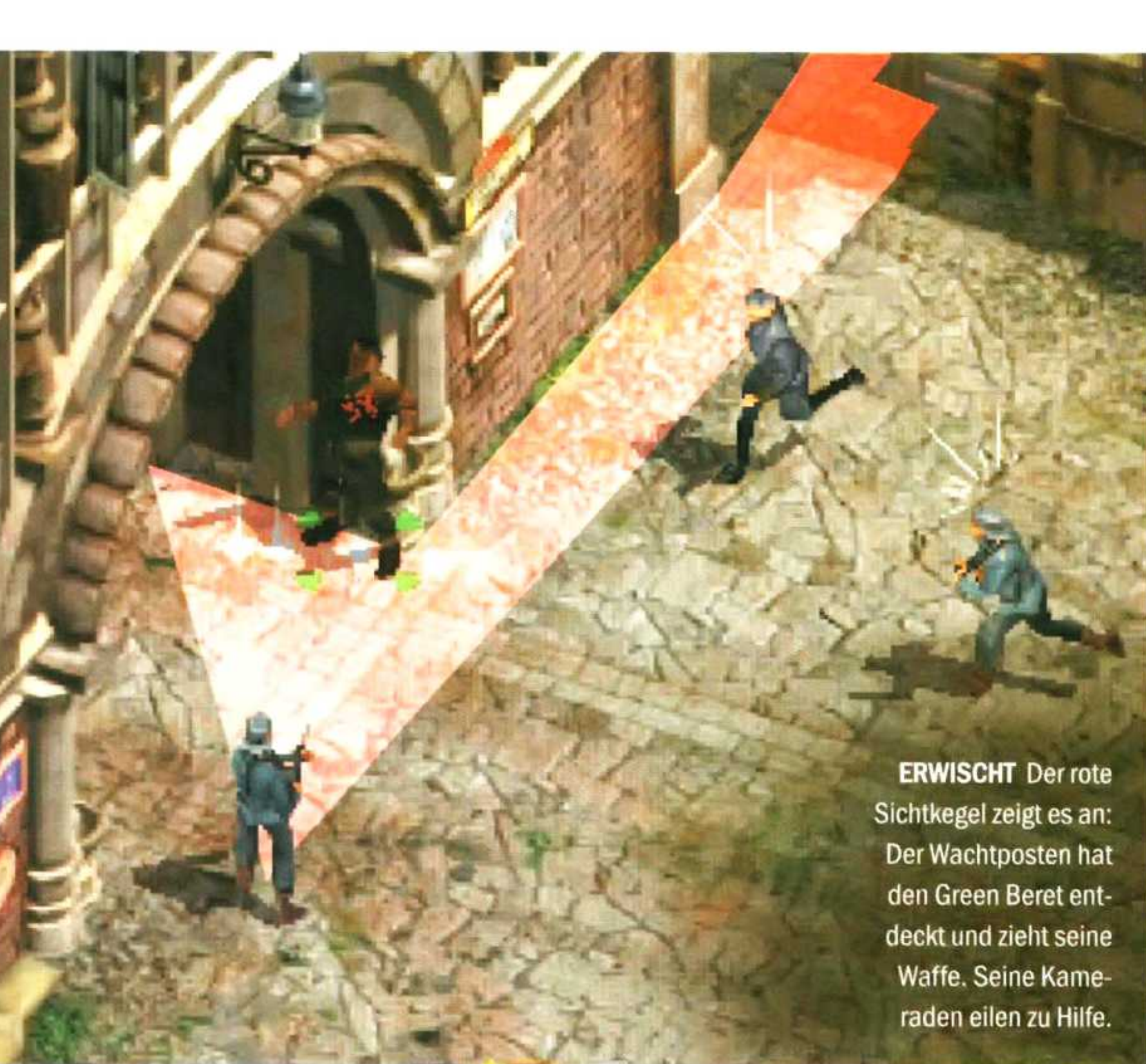


Samuel – der Fahrer

„Wenn's Räder hat, krieg ich's in Gang", hat Samuel immer behauptet. Und er hat uns nie enttäuscht. Vom Jeep bis hin zum Sechstonner hat Sam alles gefahren, was man sich vorstellen kann. Einmal hat er sich sogar einen Panzer gemopst.

das Fürchten. Ihre Aufträge – Chiffriermaschinen klauen, Gefangene befreien, Sprengladungen entschärfen – lösen Sie, indem Sie in wunderschön modellierten Levels Mann für Mann die Wachmannschaften ausschalten. Wie Sie das machen, ist Ihre Sache. Ob mit dem Messer, per Kinnhaken, mit Schlaftabletten oder via Gewehrlauf – wichtig ist nur, möglichst wenig Aufmerksamkeit zu erregen. Denn wenn ein Posten irgendetwas Verdächtiges entdeckt, schlägt er Alarm und holt Verstärkung. Deshalb: schleichen statt rennen, kriechen statt gehen. Immer schön in Deckung bleiben, hinter Felsen gleiten. Das Wurfmesser zücken und die Pistole im Halfter lassen. Ob Sie Gefahr laufen, aufgespürt zu werden, können Sie per Mausklick überprüfen. Dann markiert **Commandos 2** den Sichtkegel des ausgewählten Feindes grün und Sie können beobachten, worüber seine Augen schweifen. Alles was außerhalb dieses Bereichs ist, nimmt der Posten nicht wahr. Mit etwas Timing können Sie so Wächter umgehen oder von hinten erledigen. Wirklich knifflig wird's, wenn sich drei oder mehr feindliche Soldaten gegenseitig Deckung geben und jeweils unterschiedliche Patrouillenrouten haben. Solche Situationen meistern Sie nur mit Teamwork.

Zu Ihrem Spezialistenteam gehören neun Mitglieder, jedes mit eigenen Stärken und Schwächen. Der Green Beret beispielsweise ist ein Meister mit dem Dolch, wird aber in keinen Neopren-Anzug schlüpfen. Der Dieb ist flink zu Fuß und verteilt lautlose Kinnhaken, ist aber im Umgang mit Dynamit eine Null. Das schafft nur der Sprengmeister, der zudem noch versteckte Minen aufspüren kann. Damit Sie auf



ERWISCHT Der rote Sichtkegel zeigt es an: Der Wachtposten hat den Green Beret entdeckt und zieht seine Waffe. Seine Kameraden eilen zu Hilfe.



SPART KUGELN Granaten gehören zu den mächtigsten Waffen, allerdings können nur der Green Beret und der Pionier damit umgehen.



René - der Spion

Ich hab ihn manchmal selber nicht mehr erkannt, wenn er eine deutsche oder japanische Offiziersuniform trug. Erst wenn er die Kleidung wieder gewechselt hatte, war er wieder ganz der Alte. Warum er die Giftspritze dem Messer vorzog, habe ich allerdings nie verstanden.



Francis - der Scharfschütze

Lass es mich so sagen: Francis hätte mit seinem Gewehr einer Stubenfliege auf hundert Meter Entfernung einen neuen Scheitel ziehen können. Ich glaube nicht, dass er jemals ein Ziel verfehlt hat. Musste sich seine knappe Munition leider immer für wirklich Wichtiges aufsparen.

Paul - der Dieb

Hey, er war kein richtiger Dieb. Na ja, schon. Aber kein Verbrecher, sondern ein verdammt anständiger Kerl. Schnell wie der Teufel und, wenn's sein musste, leise wie eine Maus. Waffen waren allerdings ein Problem für ihn. Ich konnte ihn nie von einem Revolver überzeugen.



Natasha - die Agentin

Natürlich hat nie jemand was gesagt, aber ein bisschen verliebt waren wir wohl alle in sie. Was für eine Frau! Kein Wunder, dass sie mit ihrem Auftreten selbst die pflichtbewussten deutschen Wachen aus dem Konzept bringen konnte. Und währenddessen haben wir anderen unser Ding gedreht.

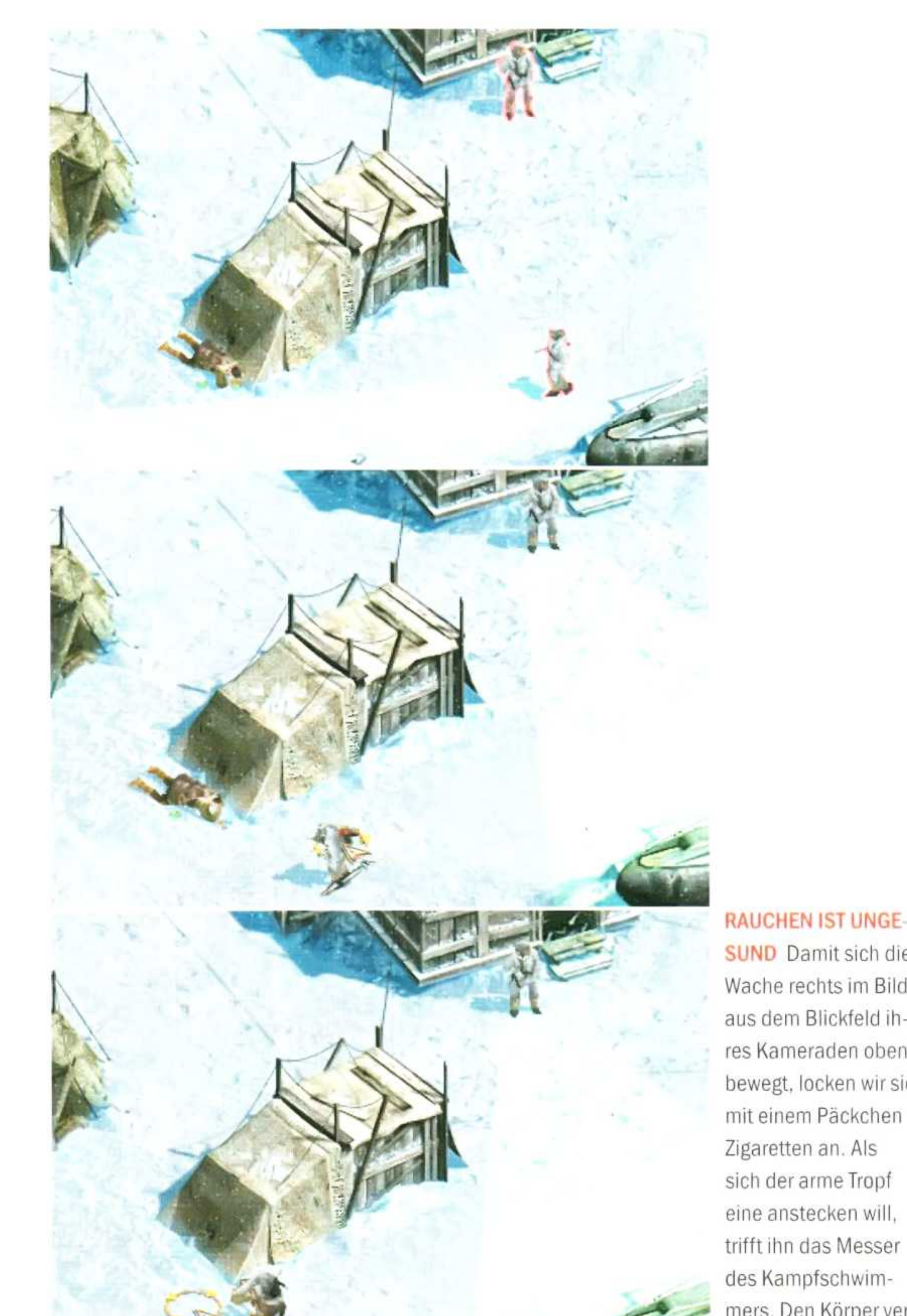
der Siegerstraße wandeln, müssen Sie die Fähigkeiten Ihrer Teammitglieder vereinen. Während etwa die Agentin die Aufmerksamkeit einiger Mechaniker auf sich zieht, mopst der Fahrer den verwaisten Lkw nebenan. Oder der Scharfschütze knipst zwei Wachen auf einem Schiffsdeck aus, damit der Taucher ungeschoren die Bordwand erklimmen kann. Zu Anfang einer Mission sind Ihre Jungs meistens nur mit dem Nötigsten ausgestattet. Allerdings finden Sie im Spielverlauf regelmäßig allerhand Nützliches in Kisten oder bei Gegnern. Erste-Hilfe-Päckchen frischen die Gesundheit angeschlagener Kämpfer wieder auf, mit geschickt platzierten Zigarettenpäckchen können Sie Wächter eine Weile ablenken, sogar Zeitbomben sind im Angebot. Leider können Sie nicht allzu viele Gegenstände hamstern, da in den Rucksäcken Ihrer Streiter chronischer Platzmangel herrscht.

Zehn Missionen und zwei sehr gut gemachte Tutorials mögen auf den ersten Blick etwas wenig erscheinen. Die Einsätze in **Commandos 2** haben es aber wirklich in sich. Auf den riesigen Karten verbringen Sie gut und gerne 70 Stunden, je nach Schwierigkeitsgrad (3), Spielweise und Ehrgeiz. Für besonders ausgefuchste Profis haben die Programmierer nämlich eine Reihe von kleinen Bonuslevels geschaffen. Die schalten Sie frei, indem Sie in den Hauptmissionen versteckte Bücher einsammeln. Dabei gibt es auch sonst nicht gerade wenig zu tun. Fast immer kommen mittendrin neue Missions-

IM WETTBEWERB

Die Herrschaft von **Desperados** währte nur kurz: Obwohl die Missionen dort teils sogar abwechslungsreicher sind als bei **Commandos 2**, schlägt das lang erwartete Taktikspiel den Western-Ableger klar in Sachen Spielerfreiheiten, Komplexität und Technik. Wer's noch komplexer mag, dem sei **Jagged Alliance 2** ans Herz gelegt. Rundenbasiert statt Echtzeit, vermengt das Söldnerspiel Strategie und Rollenspiel. Das Original **Commandos** ist heute wohl hauptsächlich für Sammler interessant – **Teil 2** und **Desperados** sind einfach besser. Und an **Away Team** versuchen sich am besten nur **Star Trek**-Fans.

Spiel	Wertung
Commandos 2	**90%**
Desperados	87%
Commandos Dir. Cut	86%
Jagged Alliance 2	85%
Star Trek: Away Team	79%



RAUCHEN IST UNGESUND Damit sich die Wache rechts im Bild aus dem Blickfeld ihres Kameraden oben bewegt, locken wir sie mit einem Päckchen Zigaretten an. Als sich der arme Tropf eine anstecken will, trifft ihn das Messer des Kampfschwimmers. Den Körper verstecken wir danach.


5
2
1



U-Boot-Entführung

Die Nazis haben ein britisches U-Boot gekapert und die Besatzung gefangen gesetzt. Ein Ausbruch in 5 Akten.

1 Nachdem James die Unterwasserminen in der Hafeneinfahrt entschärft hat, legen wir im Süden an und lösen prompt Alarm aus. Eine Weile liegen wir mucksmäuschenstill, bis sich die Wachen wieder verziehen. Die nächste Überraschung gibt's gleich hinter dem Stacheldraht: Tretminen! Aber kein Problem für unseren Pionier. Schließlich erklimmt James mit seinem Enterhaken die Schutzwälle und schaltet nach und nach die Turmwachen aus.

2 Der Weg ist nun frei für unseren französischen Spion, der sich die Uniform eines deutschen Offiziers schnappt. So getarnt gelangt er ins Lagerinnere. Mittlerweile kämpfen sich James und Thomas nach Norden zu Paul durch, der in einer der Baracken auf seinen Einsatz wartet. Schnell und leise, wie er ist, gelingt es ihm, viele der Wachen auf dem Weg zum Bunker ins Reich der Träume zu schicken, ohne dass sie Verstärkung herbeirufen können.

3 Zum Glück haben wir etwas Verbandsmaterial gefunden. Als James und Thomas die Posten auf dem Dach überfallen, lösen sie leider Alarm aus und tragen im anschließenden Feuergefecht mit einer Patrouille nur knapp den Sieg davon. Im Vergleich dazu ist es für Paul geradezu ein Kinderspiel, die Wachen im Innern des Docks zu überwältigen. Mit dem Schlüssel zum Gefängnis befreien wir die Gefangenen und den Kapitän des U-Boots.

4 Es gibt noch ein paar lohnende Ziele! Mit Dynamit sprengen wir ein Treibstoffdepot, das sollte die Verfolger aufhalten. Dummerweise hat die Besatzung eines Schützenpanzerwagens die Explosion gehört und rückt uns auf den Pelz. Mit dem Panzer können wir es selbst zu viert nicht aufnehmen; erst als Thomas eine Bazooka in einem der Schuppen findet, können wir endlich für Ruhe sorgen. Ein Treffer legt das Stahlmonster lahm.

5 Beim Durchstöbern der Hafengebäude sind wir auf einige weitere Sprengladungen gestoßen, die wir an den Flakstellungen und einer Werkhalle anbringen. Eine Belobigung unserer Vorgesetzten ist uns jetzt sicher. Da im Lager mittlerweile kaum noch ein Soldat auf den Beinen ist, kümmert uns der Alarm auch nicht weiter. In aller Ruhe halten wir Ausschau nach den Bonusobjekten, die eine der Extramissionen freischalten.

KNASTBRÜDER

Die Nazis haben eine alte Burg zum Gefängnis umfunktioniert. Colditz ist einer der schönsten und gleichzeitig schwierigsten Levels. Wer Alarm auslöst, hat schon verloren.

ziele hinzu. So sollen Sie etwa in einem U-Boot-Hafen Gefangene befreien, die Ihnen eröffnen, dass ihr Kapitän in einem anderen Gebäude sitzt. Der wiederum hätte gerne, dass Sie doch bitte noch vor der gemeinsamen Flucht im U-Boot die Flakstellungen draußen zerstören und einen geklauten Torpedo sprengen. Und bevor der Unterwasserkahn schließlich ausläuft, wollen auch noch ein paar Minen entschärft und ein Schleusentor geöffnet werden. Im Vergleich zum Vorgänger haben Sie bei **Commandos 2** ein ganzes Stück mehr Entscheidungsfreiheit, wie Sie die Aufgaben angehen wollen. Etwa bis zur Mitte des Spiels kommen Sie auch ganz gut in Einzelkämpfer-Manier voran. Ob Sie mit dem Gewehr auf die Jagd gehen oder lieber Patrouillenrouten studieren und sich Sichtfelder einprägen, ist anfangs vor allem Geschmackssache. Wer mag, kann sogar handfeste Feuergefechte inszenieren: In einigen Levels kontrollieren Sie neben Ihrer Kommandotruppe eine Hand voll Soldaten, die Ihnen per Mausklick automatisch Feuerschutz geben.

Neben den abwechslungsreichen Missionen und dem spannenden Spielprinzip war eines der Highlights von **Commandos** die opulente Optik. Teil 2 setzt da noch einen drauf. Da gibt es Ehrfurcht gebietende deutsche Burgen zu bestaunen, malerische Pazifikinseln mit Palmenwäldern, gigantische Docks – sogar ein Ausflug in die Antarktis steht auf dem Programm. Unzählige Details lassen alles ausgesprochen realistisch wirken. Da fehlen Ziegelsteine in einer Mauer und der Putz blättert ab, in Indien thront eine gigantische Buddha-Statue über einer von Pagodendächern gekrönten Stadt, rostige Hafenkräne stehen am Wasser, Bäume werfen Schatten – man sieht es jedem einzelnen Haus an, dass die Grafiker mit viel Liebe bei der Sache waren. Auch die Animationen von Freund und Feind sind lebensecht und butterweich. Die von schräg oben dargestellten Karten können Sie jetzt aus allen

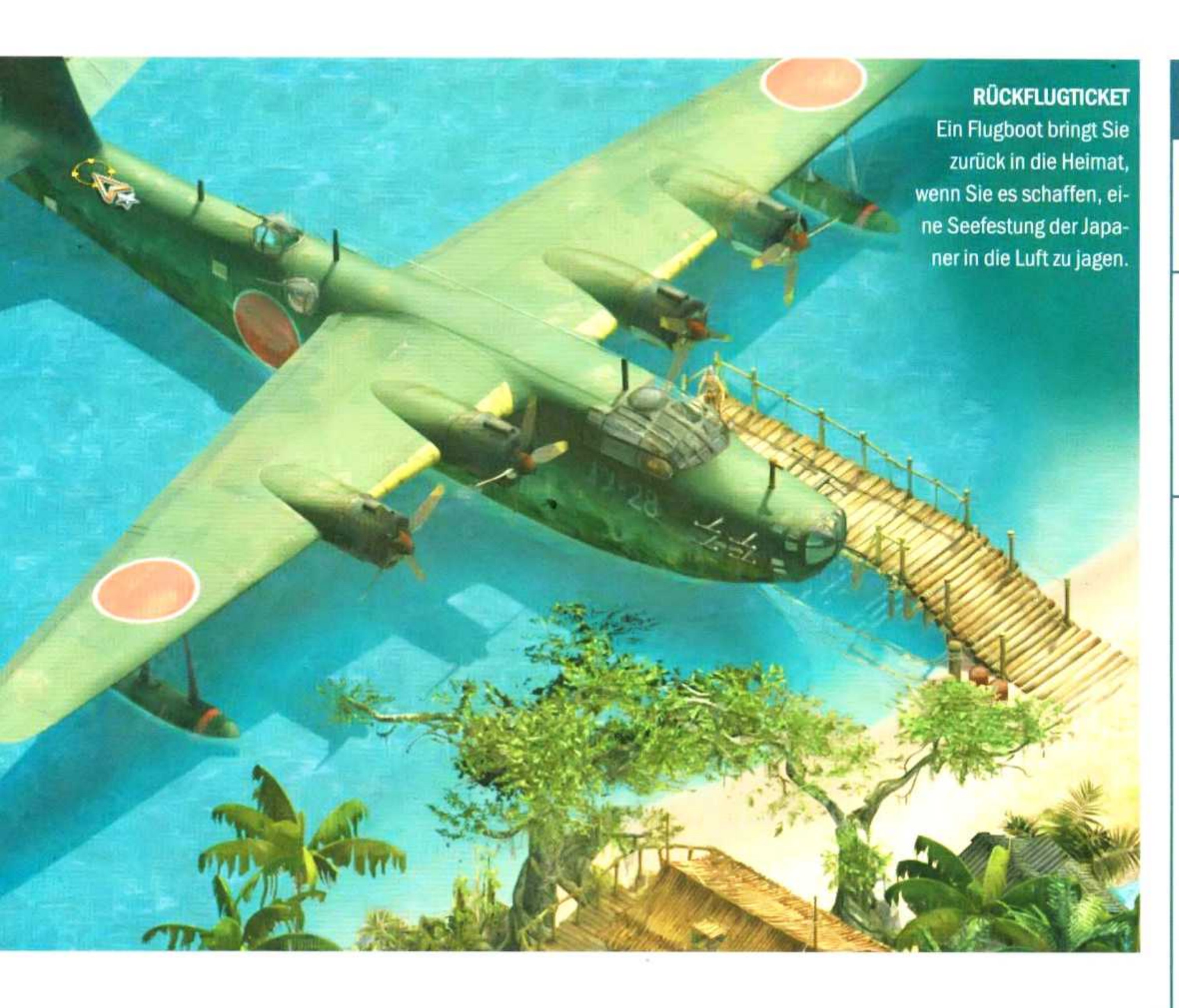
> Nur wenn Sie die **verschiedenen Fähigkeiten Ihrer acht Streiter** zu nutzen wissen, haben Sie eine Chance, die kniffligen Einsätze zu überstehen.



SYSTEM: TEST CENTER BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
System	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



RÜCKFLUGTICKET
Ein Flugboot bringt Sie zurück in die Heimat, wenn Sie es schaffen, eine Seefestung der Japaner in die Luft zu jagen.

vier Himmelsrichtungen betrachten. Das ist auch nötig, denn vor allem in den dicht bebauten Lagern und Dörfern ist es schwer, jede Ecke im Blick zu behalten, selbst wenn man separate Kamerafenster zuschaltet. Etwas unübersichtlich kann es werden, wenn Sie einen der Kommandosoldaten in ein Gebäude schicken. Dann schaltet die Grafik-Engine in eine Aufriss-Ansicht des Bauwerks um, die Sie frei skalieren und drehen können. Bis man sich da zurechtfindet, vergehen wertvolle Sekunden, in denen man manchmal von Wachen überrascht wird, die vorher beim Blick durchs Fenster oder die Tür nicht zu sehen waren.

Commandos 2 verwöhnt nicht nur das Auge, sondern auch das Ohr: Für die deutsche Version hat Publisher Eidos einige bekannte Synchronsprecher verpflichtet, unter anderem die deutschen Stimmen von Nicolas Cage, John Malkovich und Edward Norton. Schade nur, dass die bis auf ein gelegentliches „Okay, Sir!" oder „Autsch!" im Spiel fast nur in den wenigen gerenderten Zwischensequenzen und den Missionsbriefings zur Geltung kommen.

Wer gerne mit Freunden zusammen zockt, wird bei **Commandos 2** wie schon beim Prequel etwas enttäuscht. Zwar können Sie mit bis zu sieben Freunden die Singleplayer-Missionen gemeinsam durchstehen. Jeder Spieler steuert dann einen oder mehrere Charaktere. Eine etwas hakelige Angelegenheit, da das Spiel dauernd pausiert, etwa wenn einer der Teilnehmer sein Inventar aufruft. Einen eigenständigen Mehrspielermodus, in dem etwa zwei Parteien gegeneinander antreten könnten, gibt es aber wieder nicht. Wirklich spielbar ist der Multiplayerpart nur im LAN oder via Sprachsoftware wie Battlecom, da sich die Mitspieler ständig absprechen müssen. Doch was soll's: Die Einzelspielerkampagne ist auf jeden Fall ein Fest für jeden Taktikfan! RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Mission erfolgreich: Die Commandos zeigen's den Desperados.

Der Anblick einer riesigen **Commandos 2**-Karte ist vergleichbar mit einem 5.000-Teile-Puzzle: Nach dem ersten Wie-soll-ich-denn-bitte-DAS-schaffen-Schauder kämpft man sich Stück für Stück voran, es gibt Rückschläge, man lässt's für ein paar Stunden liegen, versucht dann einen anderen Ansatz – und irgendwann haut's hin. Für die überkomplexe Steuerung gebührt **Commandos 2** das Prädikat „Flugsimulation unter den Strategiespielen" – regelmäßig wandert der verzweifelte Blick auf die Tastaturbelegungstabelle. Gegen die dezenten Orientierungsprobleme beim Drehen der Ansicht hilft aber selbst die nix. Sobald Sie sich reingefuchst haben, werden Sie mit wirklich genialen Missionen belohnt; jede für sich ist für mehrere Abende Hochspannung gut. Kaufen!

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Hobby-Taktiker, stürmt die Spieleläden! **Commandos 2** ist so gut geworden wie erwartet.

Eigentlich ist **Commandos 2** nur ein Puzzlespiel. Wo schlage ich zuerst zu, wann schaut die Wache weg, nehme ich lieber das Messer oder die bloße Faust? Das ist aber so ultraspannend und vor allem knifflig verpackt, dass die Stunden für mich wie im Flug vergehen. Die Grafik steuert ihren Teil bei, besonders die Animationen sind erste Sahne. Richtig klasse finde ich, dass Pyro den Schwierigkeitsgrad niedriger angesetzt hat als noch vor drei Jahren. Diesmal kommen auch etwas ungeduldigere Spieler wie ich auf ihre Kosten, die lieber mal Rambo spielen, statt lange zu tüfteln. **Commandos 2** ist so klasse, dass ich Ihnen die leider auch vorhandenen Schwächen fast verschweigen möchte. Dennoch: In Gebäuden geht hin und wieder die Übersicht flöten, die Grafik pixelt mit der Vergrößerung zu stark auf und an die Steuerung muss man sich gewöhnen. Aber darüber werden Sie nach ein paar Einsätzen hinwegsehen.

TESTURTEIL
COMMANDOS 2

90

ENTWICKLER Pyro Studios	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** 27.09.2001
BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 2500 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 2500 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 90%
Verliert leider im Zoom von ihrer Pracht.

SOUND 80%
Synchronisation mit Filmstar-Stimmen.

STEUERUNG 80%
Erfordert etwas Einarbeitungszeit.

MEHRSPIELER 70%
Nur im LAN wirklich spielbar.


sei unfair
Cyclone FX
Force Vibration
Hammerhead FX
das bessere Gamepad
FX Racing Wheel
Force Feedback
Axis Pad
Metallic Gehause
Unsere FX Produkte geben Dir heftige Force Vibrations
Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)
INTERACT
www.interact-europe.com

RÜDIGER STEIDLE PETRA MAUERÖDER



Über Vorbilder und Nachfolger

Sommer 1940: Das Dritte Reich erstreckt sich über ganz Westeuropa und London droht unter dem allnächtlichen Bombardement der Luftwaffe zusammenzubrechen. In dieser dunklen Zeit wird das SOE (Special Operations Executive) gegründet. Die Einsätze dieser britischen Spezialeinheit sind das Vorbild für **Commandos**. Im zweiten Teil der Taktikspiel-Serie zieht eine wackere Truppe hochspezialisierter Soldaten aus, den übermächtigen Gegner fernab der Front zu schlagen. Die Einsatzorte sind die Nervenzentren der Wehrmacht und der japanischen Armee. Sie unterbrechen wichtige Transportwege, stehlen die legendäre Enigma-Codiermaschine oder sabotieren einen mächtigen japanischen Flugzeugträger. Auch wenn sich am Grundprinzip seit dem Vorgänger nichts geändert hat, kann **Commandos 2** mit einer Reihe neuer Features glänzen. Etliche Gegenstände peppen das Spielgeschehen auf und erlauben ganz neue Taktiken. Besonders eifrige Spieler werden mit kleinen Bonusmissionen belohnt. Was an **Commandos 2** neu ist und warum es wieder begeistert, lesen Sie im achtseitigen Test. Wie Sie an die Bonusmissionen kommen, verrät Ihnen der erste Teil unserer Komplettlösung – als herausnehmbares Booklet in diesem Heft.



PROFI-TAKTIKEN Wie clever der Green Beret die teilweise hochkomplexen Commandos-2-Missionen löst, verraten wir in unserer Tipps&Tricks-Beilage.

Die PC-Games-Referenzen: STRATEGIE

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeit-Strategie	92	11/99	Microsoft, ca. DM 80,-
Earth 2150 2.0	Echtzeit-Strategie	92	06/00	Topware Interactive, ca. DM 50,-
Black & White	Strategie-Mix	92	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Anno 1602	Aufbau-Strategie	91	05/98	Anno 1602 Königsedition (Sunflowers, ca. DM 70,-)
NEU Commandos 2	Echtzeit-Taktik	90	10/01	Eidos, ca. DM 80,-
Die Sims	Aufbau-Strategie	90	03/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	90	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Starcraft	Echtzeit-Strategie	90	06/98	Starcraft Battle Chest (Havas Interactive, ca. DM 80,-)
Call to Power 2	Runden-Strategie	89	01/01	Activision, ca. DM 30,-
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeit-Strategie	88	10/99	EA Classics (EA, ca. DM 30,-), C&C 3 Megabox (EA, ca. DM 75,-)
Desperados	Echtzeit-Taktik	87	05/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Anstoß 3 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	86	03/00	Infogrames, ca. DM 80,-
Die Siedler 4	Aufbau-Strategie	85	04/01	Blue Byte, ca. DM 80,-
Jagged Alliance 2	Runden-Strategie	85	06/99	Topware Interactive, ca. DM 35,-
Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	85	11/99	Koch Media, ca. DM 70,-
Commandos	Echtzeit-Taktik	86	07/98	Commandos Director's Cut (Eidos, ca. DM 30,-)
Startopia	Aufbau-Strategie	85	07/99	Eidos, ca. DM 80,-
Patrizier 2	Aufbau-Strategie	85	02/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Mech Commander 2	Echtzeit-Strategie	84	09/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	84	11/00	CDV, ca. DM 70,-

HIGHLIGHTS



Excalibug: Das Schwert der Götter



UNGEZIEFER Drei strahlende Helden machen sich bereit, um weißen oder gar braunen Zucker zu kämpfen.



STÖRENFRIEDE Kristalle und Pflanzen ragen stolz in die 3D-Darstellung – und nehmen die Sicht auf relevante Dinge des Spiels.

Als Kind wirft man gerne einmal Käfer auf Ameisenhügel. Für Spieler ist dies aber **kein kurzweiliger Zeitvertreib.**

Und das nicht etwa, weil es unglaublich albern wäre, mit einem magisch hoch begabten Schmetterling schwer bewaffnete Glühwürmchen und Heuschrecken auszurotten, sondern weil es sich nervtötend zäh spielt. **Excalibug** ist eine Mischung aus **Commandos** und Rollenspiel, wobei aber die Spannung von Pyros Taktikknüller bei weitem nicht erreicht wird. Man verfügt über bis zu vier Spielfiguren, die in Echtzeit über riesige Landschaften geschickt werden müssen, um dort Zuckerstückchen oder ähnliche Schätze zu bergen. Die diebische Ameise kann sich an Wachen vorbeischleichen, der ritterliche Krabbelkäfer ist ein tumber Schwertschwinger, der Schmetterling verfügt über Magie mit hoher Reichweite und ein weiterer Käfer ist ein noch tumberer Haudrauf – ein Team, wie geschaffen für den Kampf gegen Level-6-Blattläuse, die innerhalb ihrer anzeigbaren Hör-Radien und Gesichtsfelder die Landstriche bewachen. Wie bei **Commandos** muss genau überlegt werden, in welcher Reihenfolge man die Gegner bekämpft und welche Spielfigur diese Aufgabe übernehmen soll. Denn jedes vernichtete Insekt liefert Erfahrungspunkte, dank derer die Figuren ihre speziellen Fähigkeiten weiter ausbauen. Dabei ändert sich allerdings lediglich die Stärke im Kampf, nur der Magier erhält neue Fähigkeiten. So kommt es, dass man spätestens nach der dritten Tutorialmission alle Features des episch langen Spiels gesehen hat. HARALD WAGNER

TESTURTEIL EXCALIBUG

ENTWICKLER Dinamic	**ANBIETER** NBG
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** 15.10.2001
BENÖTIGT Pentium 266, 64 MB RAM, HD: 720 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 500, 64 MB RAM, HD: 930 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 4, Internet –
1 Spieler pro Packung

46

GRAFIK 40%
Lieblose 3D-Grafik im Zelda-Look.

SOUND 20%
Ständig gleiches, mittelalterliches Gedudel.

STEUERUNG 70%
Sperrige Maus-Tastatur-Kombination.

MEHRSPIELER 30%
Leider viel zu zäh, immerhin kooperativ.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Auf der Suche nach Spielspaß wird man nur beim Kampf fündig.

Okay, zugegeben, Insekten durch die Gegend zu scheuchen, ist einmal etwas anderes. Schon allein deswegen, weil Insekten nicht zu den intelligentesten Lebewesen gehören: Wird so ein Viech von einer Übermacht überrascht, so rennt es ein paar Meter weg, macht kehrt und wird von derselben Truppe aufs Neue überrascht. So kommt es, dass man nur wegen eines einzigen Insekts über die ganze Karte hetzen muss, wegen der hakeligen Steuerung oftmals die Kontrolle über seine Spielfiguren verliert, schließlich noch Erfahrungspunkte gewinnt und letztendlich doch nichts davon hat. Ach ja: Aufträge hat man auch. Der stets zu suchende Gegenstand ist allerdings schon nach wenigen Minuten aufgesammelt und die Mission könnte beendet werden. Auf der Suche nach Spielspaß wird man nur beim Kampf gegen die aberwitzig vielen Gegner fündig.

Quizie



UNSERE ANTWORT war falsch. Hätten Sie's gewusst?

Wem Julia Roberts in **Die Hochzeit meines besten Freundes** den Bräutigam ausspannen will, wie hoch Emus werden können und wie man etwas rektal verabreicht – das sind Fragen, die uns nicht jucken. Viel interessanter ist doch: Warum bringt CDV ein drittklassiges Quizspiel heraus, wenn es hochwertige Alternativen wie **You Don't Know Jack** oder auch **Wer wird Millionär?** gibt? Um „der ganzen Familie", wie der Packungstext schon mal die Zielgruppe eingrenzt, das Geld aus der Tasche zu ziehen? Okay, mit 30 Mark kostet **Quizie** kein Vermögen – aber selbst das ist für dieses Machwerk noch zu teuer: Was Sie kriegen, sind doofe Fragen, die sich schnell wiederholen, witzlos gestellt und in eine schmucklose Oberfläche eingebettet sind. Bevor es ins Studio geht, müssen Sie sich durch eine virtuelle Redaktion klicken, die aussieht, als sei sie gerade in Windows Paint entworfen worden. Spannend will es eine Frauenstimme machen, die – wir schätzen ihr Alter auf etwa 60 – krächzt und Phrasen wie „Hoppla, das war richtig!", auf den Spieler loslässt. Preisfrage: Macht das Spaß? THOMAS WEISS

Entwickler	CDV
Anbieter	CDV
Preis	Ca. DM 30,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 7%

Der Start-Up Manager



Nachdem viele Menschen am Neuen Markt ihre Altersvorsorge verzockt haben, anstatt Riesengewinne zu scheffeln, ist das Wort Start-up angesichts zahlreicher Firmenpleiten von einer negativen Aura umgeben. Der **Start-Up Manager** von Take 2 kann das angekratzte Image aufgrund zahlreicher spielerischer Mängel kaum aufpolieren. Zumal es sich bei dem Spiel nur um eine thematisch und grafisch modifizierte Version des mittelmäßigen **Business Tycoon** handelt, der vor rund einem Jahr erschien. Als Firmenchef versuchen Sie, in einer von vier möglichen Branchen (Auto-, Computer-, Flugzeug- und Getränkeindustrie) die Marktherrschaft gegen PC-gesteuerte oder menschliche Widersacher zu erlangen. Dafür stellen Sie die gewünschte Ware her, erschließen neue Absatzmärkte und schicken Ihre Verkäufer los, um mehr Waren loszuschlagen. Der Ausbau der Produktionsstätten, die Erforschung neuer Technologien und das Marketing tragen maßgeblich zum Erfolg bei, der sich selbst bei Genre-Neulingen schnell einstellt. Das ändert aber nichts daran, dass das viel zu simple Wirtschaftssystem, unzureichende Statistiken und schwaches Gegnerverhalten das Spiel schnell langweilig werden lassen. GEORG VALTIN

Entwickler	Stardock
Anbieter	Take 2
Preis	Ca. DM 50,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 41%

Star Trek: Dominion Wars



WIE IM FERNSEHEN
Die Nahansicht taugt nur für schöne Bilder, spielen kann man so kaum.

Im Fernsehen sah der Weltraumkrieg um **Deep Space Nine** irgendwie einfacher aus.

Deep Space Nine wurde mit dem Beginn der Dominion-Kriege erst richtig spannend. Der Echtzeit-Strategie-Aufguss **Dominion Wars** kann da nicht ganz mithalten. Aufseiten der Föderation oder des Dominion schlagen Sie sich als Herr über bis zu sechs Raumkreuzer durch je zehn Missionen. Auf dem Schlachtplan stehen unter anderem Überfälle mit getarnten Schiffen, Rettungsmissionen und Kaperfahrten. Zwar erläutern eine Hand voll langweiliger Video-Tutorials ausführlich die verschiedenen Schiffssysteme, von den Schilden bis zu den Sensoren, in der Hitze des Gefechts bleibt davon allerdings meist nur panisches Rumgeklicke, um gefährdete Kreuzer zurückzuziehen und Verstärkungen heranzubeordern. Könnte sich **Dominion Wars** nicht auf den Atmosphäre-Bonus des **Trek**-Universums verlassen und würde nicht die Aussicht auf bessere Schiffe und Bonussysteme die Motivation aufrechterhalten, würden die meisten Echtzeit-Generäle wohl schnell das Handtuch werfen. Denn abgesehen vom eintönigen Spielablauf schwankt der – immerhin einstellbare – Schwierigkeitsgrad der Einsätze zwischen „Das war's schon?" und „Nicht zu schaffen". RÜDIGER STEIDLE



Bei eBay **Handschuhe** verkauft ...

... und **Fingerwärmer** gefunden.



Wer es liebt, **neue Welten** zu erobern, sollte mal folgendes in die Tasten hauen: **www.ebay.de!** Denn der größte **Online-Marktplatz** der Welt ist die Komplettlösung für alle Konsolenfans und PC-Freaks. Hier gibt's die heißesten **Games** und die coolste **Hardware** – für wenig Credits. Und wer alle Level gemeistert hat, kriegt für seine alten Spiele bei eBay immer noch einen **Highscore-Preis**. Also: Game on bei eBay!

Classics



GEFAHR Beim Gang über den Flughafen finden die Söldner kaum Deckung. Da tut Eile Not.

KOMPLEX Für die letzte Mission des Hauptteils brauchen Spieler durchschnittlich zehn Stunden.

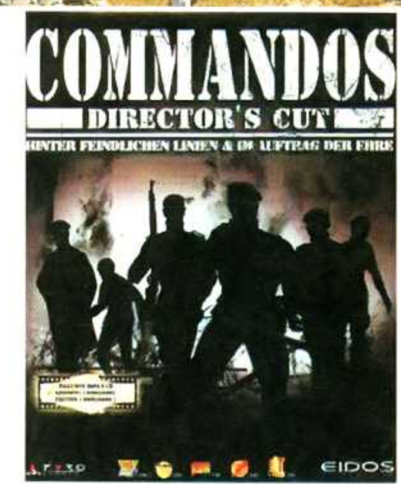
Commandos – **Director's Cut**

Der Test zum superben Nachfolger steht einige Seiten weiter vorne. Das Original ist ein ähnliches Prachtstück.

Mit **Commandos: Hinter feindlichen Linien** wurde 1998 dem Einerlei der **C&C**-Klone eine neue Genrespielart entgegengesetzt: Aus der Echtzeit-Strategie formte sich die Echtzeit-Taktik. Statt Horden von Panzern über Landschaften dirigieren zu müssen, bekam man eine kleine Söldnertruppe anvertraut, die gefährliche Missionen in feindlichen Lagern mit viel Übersicht, gutem Timing und vor allem taktischer Finesse erledigen sollte. Jedes Teammitglied hatte andere Talente, vom Schleichen und Messerstechen bis zum Hantieren mit Dynamitstangen. So galt es, Wachposten lautlos aus dem Verkehr zu ziehen, Hindernisse im richtigen Moment für einen Sturmangriff wegzusprengen oder Heckenschützen mit den eigenen Waffen zu schlagen. Das war damals so spannend und vergnüglich wie heute.

Der **Director's Cut** liefert neben dem Ur-Programm den viel gelobten und enorm herausfordernden Zusatz „Im Auftrag der Ehre", was die Spielzeit für normal talentierte Kommandanten auf mindestens zwei Wochen ausdehnt, ohne dass zwischendurch Motivation wegbricht. **Commandos** ist ein Klassiker, den Sie kennen sollten, und als Training für Teil 2 naturgemäß ideal.

Anbieter .... Eidos Interactive
Preis .... Ca. DM 40,-

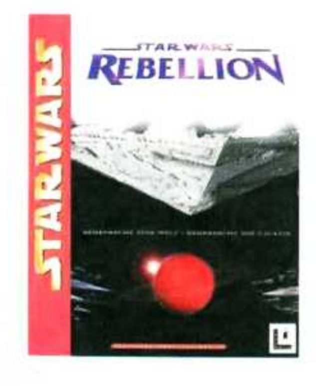


Wussten Sie schon, dass ...

- ... **Commandos** seinerzeit ein Überraschungshit, entwickelt von spanischen Nobodys, war? Niemand hatte den Erfolg vorhergesehen.
- ... die herausfordernden Missionen in **Commandos** historischen Sondereinsätzen alliierter Soldaten im Zweiten Weltkrieg nachempfunden wurden?

Gut & Günstig:

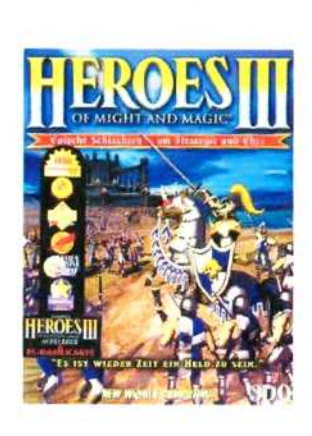
Star Wars Rebellion



THQ, ca. DM 20,-

Tief in diesem **Krieg der Sterne**-Titel steckt ein interessantes, abwechslungsreiches Strategie- und Aufbauspiel im Stil von **Master of Orion**. Das Problem: Die umständliche Benutzerführung macht einem den Einstieg äußerst schwierig. Darum: eingeschränkte Kaufempfehlung.

Heroes of Might & Magic 3



Virgin, ca. DM 20,-

Im Gegensatz zur Rollenspiel-Mutterserie von 3DO steht der Strategie-Ableger glänzend da: Die Fantasy-Story ist dramaturgisch überzeugend aufgebaut und die vielen rundenbasierten Schlachten darin zwingen den Feldherren in Ihnen zu geistigen Höhenflügen. Deshalb gilt: Ohne Zögern zuschlagen!

Microsoft

Die Strategie stimmt: 100 % Zerstörung, 0 % Fairplay.

„Commander, der Feind rückt näher. Was sollen wir tun?“

Stellen Sie aus 29 gigantischen MechWarriors und 19 Kampffahrzeugen Ihre eigene Armee zusammen und führen Sie diese in den Kampf gegen einen gnadenlosen Feind. Damit dieses gefährliche Unterfangen erfolgreich endet, müssen Sie Ihren scharfen Verstand, gepaart mit den außergewöhnlichen Fähigkeiten der MechWarriors, sinnvoll einsetzen. Also, cool bleiben und den Feind mit Köpfchen und Karacho in die Flucht schlagen. Wir glauben an Sie, Commander! Mehr erfahren Sie unter: www.microsoft.com/games/mechcommander2










MAGIC
Die Zusammenkunft®
SAMMELKARTENSPIEL
Ein Spiel wie kein anderes!
Bei Magic: Die Zusammenkunft® bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.
Es gibt keinen besseren Einstieg bei Magic: Die Zusammenkunft® als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.
Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original
Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von Magic: Die Zusammenkunft®.
Vorname: ______ männlich/weiblich: ______
Name: ______
Straße: ______ Hausnummer: ______
Stadt: ______ PLZ: ______
Land: ______ Geburtsdatum: __/__/__
E-Mail Adresse: ______
DAS DUELL BEGINNT HIER!
MAGIC
Die Zusammenkunft
Mit CD-ROM
AMIGO
Wizards
und ihren prägenden Wesenszügen,
©1993-2001 Wizards.

Ihre Experten

THOMAS WEISS CHRISTIAN MÜLLER

Was uns der Deutschlehrer **verschwiegen hat**

Im Deutschunterricht bringt man uns eine Menge bei. Wo man so ein Komma am besten hinpackt, zum Beispiel. Oder wie man Känguru nach der alten Rechtschreibung buchstabiert. Und unfreiwilligerweise lehrt er uns, dass ein Buch trotz noch so doller Metaphern und Allegorien keinen Schuss Pulver taugt, wenn die Story langweilig ist. Wie bei **Effi Briest**. Oder **Werther**. Muss das bei Action-Spielen eigentlich zwangsläufig anders sein? Spiele wie **Deus Ex**, **No One Lives Forever** und **Max Payne** zeigen doch, dass gerade eine packende Story den Spieler an den Monitor fesselt. Was bitte schön nützt denn die beste Engine, wenn der Hauptcharakter nur unwesentlich interessanter ist als Familie Meier von schräg gegenüber? Genau. Nix. Einmal hingeguckt, große Augen gemacht, **Max Payne** eingelegt. Bestes Beispiel: **Red Faction** in dieser Ausgabe. Nette Idee, so mit Streik auf dem Mars mit allem Drum und Dran, aber weil das nicht konsequent in Zwischensequenzen weitergesponnen wird, ist es schnell so interessant wie ein Themenabend auf Arte. Was bleibt? Eine weitere Ballerorgie und die Erkenntnis, dass ein Spiel ohne Story wie ein Buch ohne Action ist: unnötig. Es sei denn, man ist Deutschlehrer …



SCHNELL ERZÄHLT Nett aussehen tut er ja, der Parker von Red Faction, besonders ans Herz wächst aber weder er selbst noch seine Geschichte.

Die PC-Games-Referenzen: **ACTION**

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Unreal Tournament	Ego-Shooter	92	09/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	91	05/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	91	12/98	Havas Interactive, ca. DM 70,-
No One Lives Forever	Ego-Shooter	91	01/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Max Payne	Action	90	09/01	Take 2, ca. DM 90,-
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Deus Ex	Action-Adventure	89	08/00	Eidos Interactive, Ca. DM 80,-
System Shock 2	Action-Adventure	89	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	88	12/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	88	12/99	Ubi Soft, ca. DM 80,-
B-17 Flying Fortress 2	Flugsimulation	87	01/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Mechwarrior 4: Vengeance	Kampfroboter	85	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ego-Shooter	85	10/00	Activision, ca. DM 80,-
SWAT 3	Taktik-Shooter	85	02/00	Havas Interactive, ca. DM 70,-
Drakan	Action-Adventure	84	10/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Unreal	Ego-Shooter	84	08/98	Infogrames, ca. DM 30,-
Counter-Strike 1.0	Taktik-Shooter	84	02/01	Havas Interactive, ca. DM 30,-
Outcast	Action-Adventure	84	08/99	Infogrames, ca . DM 30,-
Starlancer	Weltraum-Action	84	06/00	Microsoft, ca. DM 90,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	82	11/00	Take 2, ca. DM 80,-

HIGHLIGHTS

SEITE



Red Faction

DEMO

MEHRSPIELER

Glück auf im Mars-Bergwerk: Die Minenarbeiter rebellieren wegen unmenschlicher Bedingungen und **Sie marschieren mit MG und Flammenwerfer vorneweg.** Es lebe die Gewerkschaft!

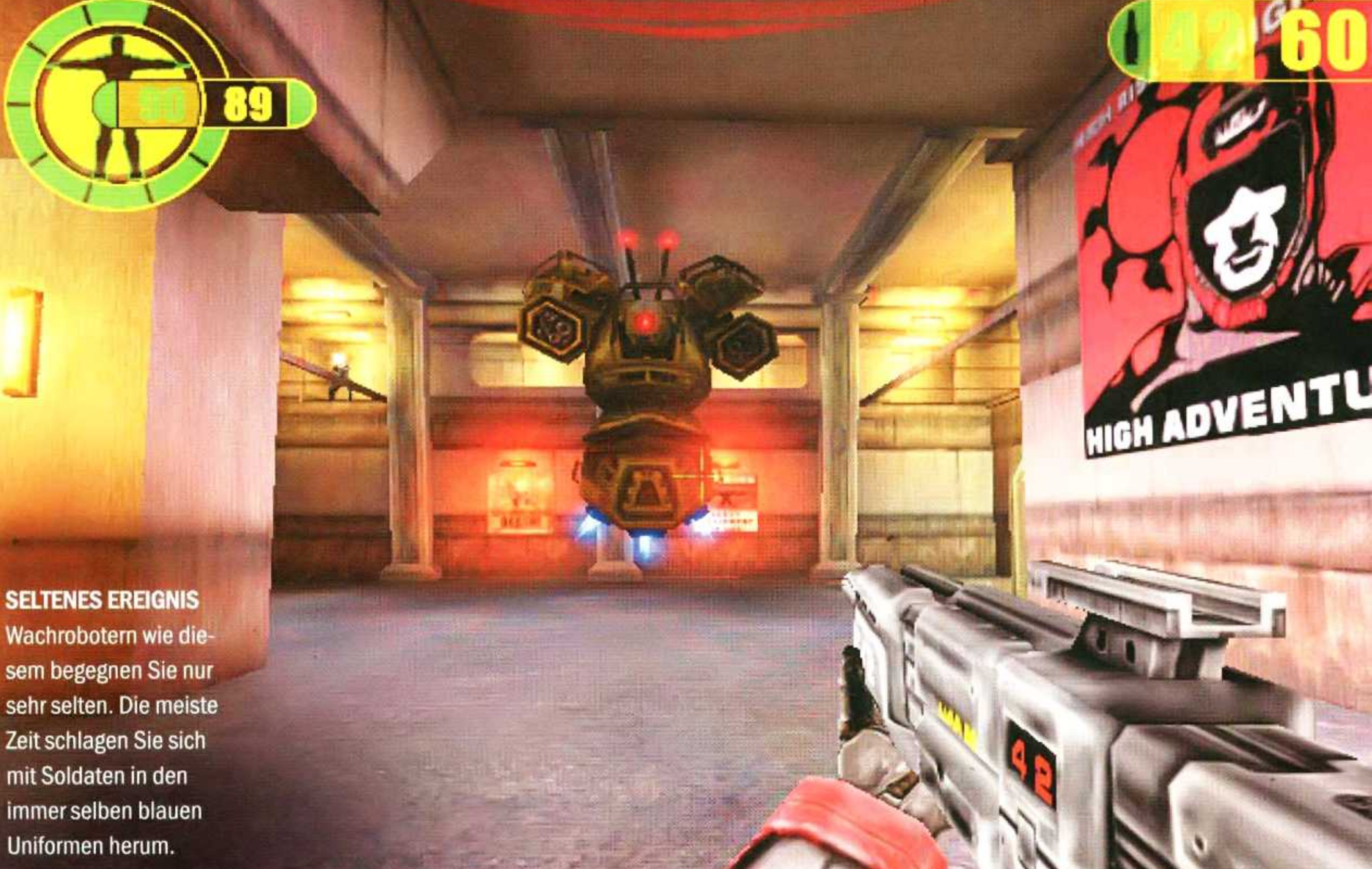
Die Arbeitsbedingungen auf dem Roten Planeten lassen jedem Ruhrgebiet-Kumpel die Haare zu Berge stehen: Da ist nix mit 35-Stunden-Woche und die Aufseher tragen ihre Knüppel auch nicht aus ästhetischen Gründen mit sich herum. Um das Fass zum Überlaufen zu bringen, grassiert seit einiger Zeit eine mysteriöse Seuche unter den Bergmännern. Kein Wunder, dass der junge Parker die Schnauze von Bergwerken gestrichen voll hat. Und als eine Organisation namens Red Faction zum bewaffneten Aufstand aufruft, lässt er sich nicht lange bitten. Verständlicherweise finden die Besitzer der Minen den rabiaten Streik weniger toll und schicken in Windeseile die konzerneigene Wachmannschaft vorbei. Was für Parker als Kampf um das eigene Überleben beginnt, entwickelt sich bald zu einer ausgewachsenen Verschwörung. Wer steckt hinter der ominösen Red Faction? Und was wissen die Bonzen von Ultor Corporation wirklich über die Killer-Seuche?

Die Entwickler von Volition (**Summoner**, **Freespace**) haben sich alle Mühe gegeben, ihren Ego-Shooter in eine spannende Geschichte zu verpacken. Während Zwischensequenzen eher rar gesät sind, treibt insbesondere der ausufernde Funkverkehr zwischen Held Parker und seinen beiden Informanten die Story voran. Rebellenführerin Eos und Techniker Hendrix geben Missionsziele aus, versorgen Sie mit wichtigen Neuigkeiten und räumen in den unteren Schwierigkeitsgraden das eine oder andere Hindernis aus dem Weg. Ähnlich wie bei **Half-Life** existiert auch in **Red Faction** keine feste Level-Einteilung – alle 20 Spielumgebungen gehen fließend ineinander über. Müssen Sie beispielsweise von den Minen in eine Unterwasserbasis eindringen, finden Sie sich unversehens in einem kleinen U-Boot wieder und schießen sich den Weg frei. Im späteren Verlauf dürfen Sie noch vier weitere Vehikel steuern, vom Panzerwagen bis zum futuristischen Gleiter werden alle Arten der Fortbewegung abgedeckt.

Bis auf diese kurzen Intermezzos verlässt sich Parker aber auf Schusters Rappen und auf sein umfangreiches Waffenarsenal. Ob Elektroschocker, Handgranate oder Sturmgewehr – alles ist dabei. Die meisten der 15 Wummen verfügen neben dem normalen auch noch über einen alternativen Schussmodus. So feuert die gute alte Schrotflinte gleich zwei Patronen aus dem Lauf, während Raketenwerfer „Big Earl" sein Ziel selbstständig findet und zerstört. Abgesehen von einigen kleineren Schnitzern (es können keine zwei Pistolen gleichzeitig benutzt werden) sind die einzelnen Waffen gut ausbalanciert: Panzer reagieren auf Ex-



AUF DEM STILLEN ORT Wer während einer brandgefährlichen Rebellion in aller Seelenruhe aufs Klo geht, ist selber schuld ...



SELTENES EREIGNIS Wachrobotern wie diesem begegnen Sie nur sehr selten. Die meiste Zeit schlagen Sie sich mit Soldaten in den immer selben blauen Uniformen herum.



WUTAUSBRUCH Zuweilen sind Sie nur Beobachter der Rebellion. Dieser Minenarbeiter lässt seinen Zorn an einer Wache aus.



AM GESCHÜTZTURM Die sporadisch installierten Turrets sind entweder mit Granaten oder normalen Patronen bewaffnet.

IM WETTBEWERB

Red Faction reiht sich im oberen Mittelfeld ein. Für den Sprung an die Spitze mangelt es dem Shooter von Volition an Originalität und einer ansprechenderen Aufmachung. Beides vereinen sowohl **No One Lives Forever** als auch **Clive Barker's Undying** in sich. Ähnlich schwer hat es **Red Faction** gegen die Verfolger der Genre-Referenzen: **Elite Force** und **Gunman Chronicles** spielen sich flüssiger und glänzen mit neuen Ideen. Trotz der hervorragenden Geo-Mod-Technologie bleiben die streikenden Marsianer also Futter für Action-Fans, die sich an den anderen Titeln bereits satt gespielt haben.

Spiel	Wertung
No One Lives Forever	91
Clive Barker's Undying	89
Gunman Chronicles	88
ST: Voyager – Elite Force	85
Red Faction	**76**

plosivgeschosse zwischen die Ketten sehr allergisch, der Schalldämpfer ist bei vorsichtigem Vorgehen ein kleiner Schatz und mit Schutzschild ausgerüstet, brauchen Sie weder Fußtruppen noch Selbstschussanlagen zu fürchten. An besonders gefährlichen Stellen stoßen Sie zudem häufig auf stationäre Geschütztürme, mit denen selbst eine Armee von Gegnern schnell aufgemischt ist. Apropos Gegner: Wenn Sie nicht gerade in einem der Vehikel unterwegs sind, rekrutieren sich Ihre Widersacher hauptsächlich aus den Wachtruppen der Ultor Corporation. Erst im späteren Spielverlauf laufen Ihnen für kurze Zeit ein paar Mutanten vor die Flinte. Hier wäre mehr auch wirklich mehr gewesen.

Die KI der gegnerischen Truppen ist ordentlich. Bei Beschuss gehen die Soldaten auf die Knie, suchen Deckung oder geben in heiklen Situationen Fersengeld. Ist ein Alarmknopf in der Nähe, wird er mit Sicherheit ausgelöst. Der ganze große Wurf ist Volition aber auch hier nicht gelungen: Obwohl fleißig um Hilfe gerufen wird, warten die armen Kerle meist vergeblich auf die angeforderte Verstärkung. Bei den sterblichen Überresten der erledigten Gegner frischen Sie wie gewohnt Ihre Munitionsvorräte auf, Medi-Packs und Rüstungen finden sich hingegen oft in Kisten und Schränken. Darüber hinaus

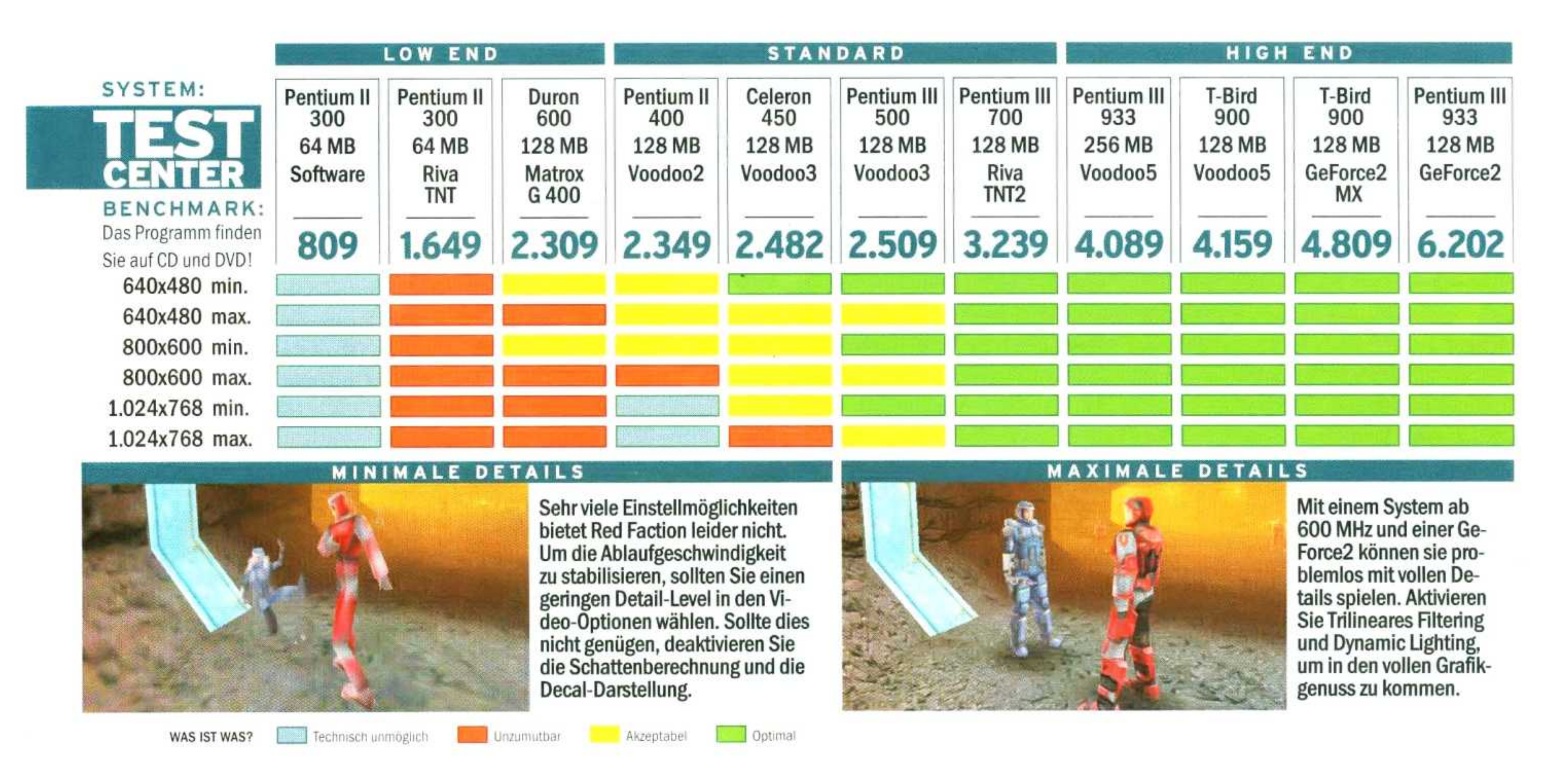
Harte und leichte Kopfnüsse: Bergmänner in Rät



Die Tür ist zu und der Schlüssel nicht auffindbar. Eine Sackgasse? Von wegen! Eine Minute und vier Raketen später ist der Weg freigesprengt und Parker seiner Freiheit ein kleines Stück näher. Warum wir problemlos die meterdicke Felswand in die Luft jagen konnten, die Tür aber stets heil blieb, ist ein Rätsel, das wir noch nicht lösen konnten.



Ein Graben, eine eingezogene Brücke und ein auffälliger Schalter – ein Schelm, wer „Rätsel" dabei denkt. Die Pistole und die MG lassen wir lieber gleich stecken und bedienen uns der Sniper-Rifle. Ist das Fadenkreuz an der richtigen Stelle, leuchtet ein kleiner roter Punkt auf und wir können abdrücken.



SYSTEM: TEST CENTER

BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300, 64 MB, Software	Pentium II 300, 64 MB, Riva TNT	Duron 600, 128 MB, Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB, Voodoo2	Celeron 450, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB, Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB, GeForce2
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

Sehr viele Einstellmöglichkeiten bietet Red Faction leider nicht. Um die Ablaufgeschwindigkeit zu stabilisieren, sollten Sie einen geringen Detail-Level in den Video-Optionen wählen. Sollte dies nicht genügen, deaktivieren Sie die Schattenberechnung und die Decal-Darstellung.

MAXIMALE DETAILS

Mit einem System ab 600 MHz und einer GeForce2 können sie problemlos mit vollen Details spielen. Aktivieren Sie Trilineares Filtering und Dynamic Lighting, um in den vollen Grafikgenuss zu kommen.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

müssen Sie sich um Ihre Ausrüstung keine großen Sorgen machen. Ab und an wird eine Keycard benötigt, das war es dann aber auch schon. Mangel an Munition herrscht nur in den beiden hohen Schwierigkeitsgraden, in denen die Gegner dann auch zahlreicher und treffsicherer werden.

Trotz einzelner Parallelen zu **No One Lives Forever** und **Deus Ex** ist **Red Faction** ein Shooter der alten Schule. Wenn Sie an einigen Stellen die Wahl zwischen verschiedenen Wegmöglichkeiten haben, ändert das höchstens die Anzahl der zu besiegenden Gegner. Aufgepeppt wird die muntere Ballerorgie allerdings durch eine Reihe von Rätseln, die je nach Voranschreiten in der Story zwischen „Die Mühe hätte man sich auch schenken können“ und „Hey, das ist ja gar nicht so einfach“ pendeln. Während man sich zu Beginn noch mit dem Umlegen von Schaltern per Sniper-Gewehr beschäftigt, gibt es später ein paar richtige Kopfnüsse zu knacken. So treffen Sie in einer Wartungshalle auf einen übellaunigen Roboter, dem mit herkömmlichen Mitteln nicht beizukommen ist. Die Lösung finden Sie ein paar Räume weiter in Form eines gigantischen Müllschluckers – Blecheimer drauflocken, Klappe auf, Ventilator an und schon wird das renitente Biest geschreddert. Knifflig wird es auch, wenn Sie in Verkleidung unterwegs sind. Nur mit Pistole, Schalldämpfer und wenig Munition bewaffnet, müssen Sie sich an etlichen Wachen vorbei durch ganze Komplexe schleichen und unerkannt eine wichtige Person entführen. Jeder falsche Schritt, jeder Fehlschuss und jede nicht perfekt versteckte Leiche zieht den umgehenden Exitus nach sich.

Obwohl Sie in **Red Faction** hauptsächlich gegen menschliche Gegner agieren und deren Blut auch nicht aus Jugendschutz-Gründen grün ist, hält

sellaune



Ventilatoren sorgen ja bekanntlich für frische Luft und im Sommer für eine kühle Brise. Wenn die nächste Leiter zu weit weg ist, helfen sie aber auch manchmal über ein Hindernis hinweg. Der Sprung auf ein Rotorblatt ist nicht ganz ungefährlich. Deshalb: Nicht zu Hause nachmachen!



Der unfreundliche Zeitgenosse aus Blech und Stahl kann über Raketen nur lachen. Weiter kommen Sie nur, wenn Sie den Roboter in den nahe gelegenen Müllschlucker locken können. Damit aber noch nicht genug: Da der Kerl nämlich fliegen kann, müssen Sie auch noch einen riesigen Ventilator einschalten, der ihn in die Flammen saugt.

Der Weg der Zerstörung

Dank der Geo-Mod-Engine ist **Red Faction** ein Eldorado für alle, die Spaß daran haben, Dinge kaputt zu machen. Wie das geht, zeigen wir Ihnen am Beispiel einer Lagerhalle.



Schritt 1

Noch ist die Lagerhalle unversehrt. Doch sobald der Alarm losgeht und die ersten Soldaten hineinstürmen, wird sich dieser Zustand drastisch ändern ...



Schritt 2

Die ersten Raketen sind eingeschlagen, die ersten Granaten geworfen. An den Wänden bilden sich bereits kleinere Löcher und auch der Fußboden sieht mitgenommen aus.



Schritt 3

Wer hat denn hier gewütet? Die Löcher in den Wänden sind größer geworden, der Boden ist arg ramponiert und von den Regalen ist auch nicht mehr viel übrig.



Schritt 4

Das war's dann wohl mit der Lagerhalle. Alles kaputt, voller Krater, und die Löcher sind mittlerweile sogar begehbar. Wenn Sie wollen, können Sie das Ding nun komplett einreißen.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Ein neues **Half-Life**? Nein, unter dem Strich fehlt es **Red Faction** einfach an Charme und innovativen Spiel-Elementen.

Herrje, wie hatte ich mich darauf gefreut. Endlich ein neues **Half-Life**? Leider nicht. Die eigentlich clevere Geschichte eines Arbeiteraufstands auf dem Mars krankt an der dürftigen Erzählweise. Mit den wenigen Zwischensequenzen und der spartanischen Soundkulisse hatte ich nie das Gefühl, wirklich Teil der verschwörerischen Gemeinschaft zu sein. Parker, die Spielfigur, bleibt blass. Kein Vergleich zu ausgefeilten Charakteren wie Max Payne, Cate Archer oder Gordon Freeman. Klasse fand ich aber manches Rätsel, das so gar nicht in ein Actionspiel passen will. Auch die Gleiter- und U-Boot-Fahrten bringen Abwechslung in die lineare Ballerei. Unter dem Strich fehlt es **Red Faction** aber einfach an Charme und innovativen Spiel-Elementen. Das Atomisieren von Mauern reicht eben nicht, um sich im hart umkämpften 3D-Shooter-Genre an die Spitze zu schießen.

sich die Gewaltdarstellung im Vergleich zu anderen Shootern in Grenzen. Wutausbrüche des Spielers muss zumeist die umliegende Landschaft erdulden. Auf der Basis der Geo-Mod-Engine, die eine physikalisch korrekte Veränderung von geometrischen Strukturen in Echtzeit berechnen kann, sprengt und zerstört es sich so realistisch wie nie. Ganze Wände können mit dem gezielten Einsatz von „Big Earl" zum Einsturz gebracht werden, Wachtürme zerbersten schrittweise unter dem Feuer einer Bordmaschinenkanone und in einem besonders heftigen Gefecht verwandelt sich der sündhaft teure Marmorboden schon mal in eine Kraterlandschaft. An einigen Stellen kommen Sie ohne wüste Zerstörung gar nicht voran. Verschlossene Türen wollen freigesprengt werden, abgeriegelte Unterstände sind ohne den Einsatz schwerer Waffen nicht zu knacken und so mancher ver-

SPRUNGHAFT An einigen Stellen müssen Sie von Plattform zu Plattform hechten. Ein Sturz bedeutet oft den sofortigen Tod.

steckte Raum voller Goodies wird erst nach ein paar Ladungen TNT sichtbar. So toll das Ganze auch simuliert ist – einen Schönheitswettbewerb gewinnt **Red Faction** leider nicht. Die Texturen sind zwar hochauflösend, aber trist, viele Objekte wirken klobig und die Figuren schauen aus, als wären sie mit dem Gesicht in einen Mixer geraten. Wenig zu meckern gibt es an den Soundeffekten. Da passt einfach alles, vom stimmigen Rattern der Maschinengewehre bis zum dumpfen Knirschen der Glasscherben unter den eigenen Füßen.

Der Multiplayer-Modus kommt ohne große Überraschungen aus. Im Netzwerk oder per Internet ballern bis zu 32 Spieler in den klassischen Modi um Frags. Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag stehen zur Wahl, wer es exotischer mag, muss wohl oder übel auf einen entsprechenden Mod hoffen. Hier kommt dann auch die Geo-Mod-Engine voll zum Tragen. Wenn sich zwei Dutzend Spieler die Raketen um die Ohren feuern, werden ganze Gebäudekomplexe in Schutt und Asche gelegt. Mit dem leistungsstarken Editor können Sie ohne Probleme eigene Maps erstellen. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Was soll ich mit den tollsten Kratern und Löchern, wenn sich der spielerische Nutzen in engen Grenzen hält?

Mit der Geo-Mod-Engine hätte man eine Menge anstellen können – in **Red Faction** ist sie oft nur Selbstzweck. Was soll ich mit den tollsten Kratern und Löchern, wenn sich der spielerische Nutzen in engen Grenzen hält? Von einem gelegentlichen Geheimraum einmal abgesehen, resultiert die große Zerstörungsorgie in Munitionsmangel und sonst gar nichts. Die Gegner jedenfalls kümmert es herzlich wenig. Das geht sogar so weit, dass ich einen Wachturm genüsslich in seine Bestandteile zerbombe und der darin stationierte Soldat aus dem Trümmerhaufen munter weiter auf mich ballert. Wenn die Aufmachung nicht ganz so spartanisch wäre und wenn die Gegner wenigstens den Ansatz von Vielfalt erkennen ließen, könnte man darüber ja noch hinwegsehen. So aber bleibt **Red Faction** „nur" ein konventioneller Shooter, dem der gewisse Tick Originalität fehlt. Action-Fans dürfen dennoch die spielbare Demo auf der Heft-CD/DVD ausprobieren, Wunderdinge sollten Sie von der roten Fraktion aber nicht erwarten.

TESTURTEIL
RED FACTION

ENTWICKLER
Volition

ANBIETER
THQ

PREIS
Ca. DM 80,-

TERMIN
15.9.2001

BENÖTIGT
Pentium 400
64 MB RAM
HD: 400 MB

EMPFOHLEN
Pentium 500
128 MB RAM
HD: 400 MB

76

UNTERSTÜTZT
Direct3D

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1
Netzwerk 32
Internet 32
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 70%
Geo-Mod hui, Rest pfui!

SOUND 70%
Klasse Effekte, Musik kaum vorhanden.

STEUERUNG 80%
Flott von der Hand und konfigurierbar.

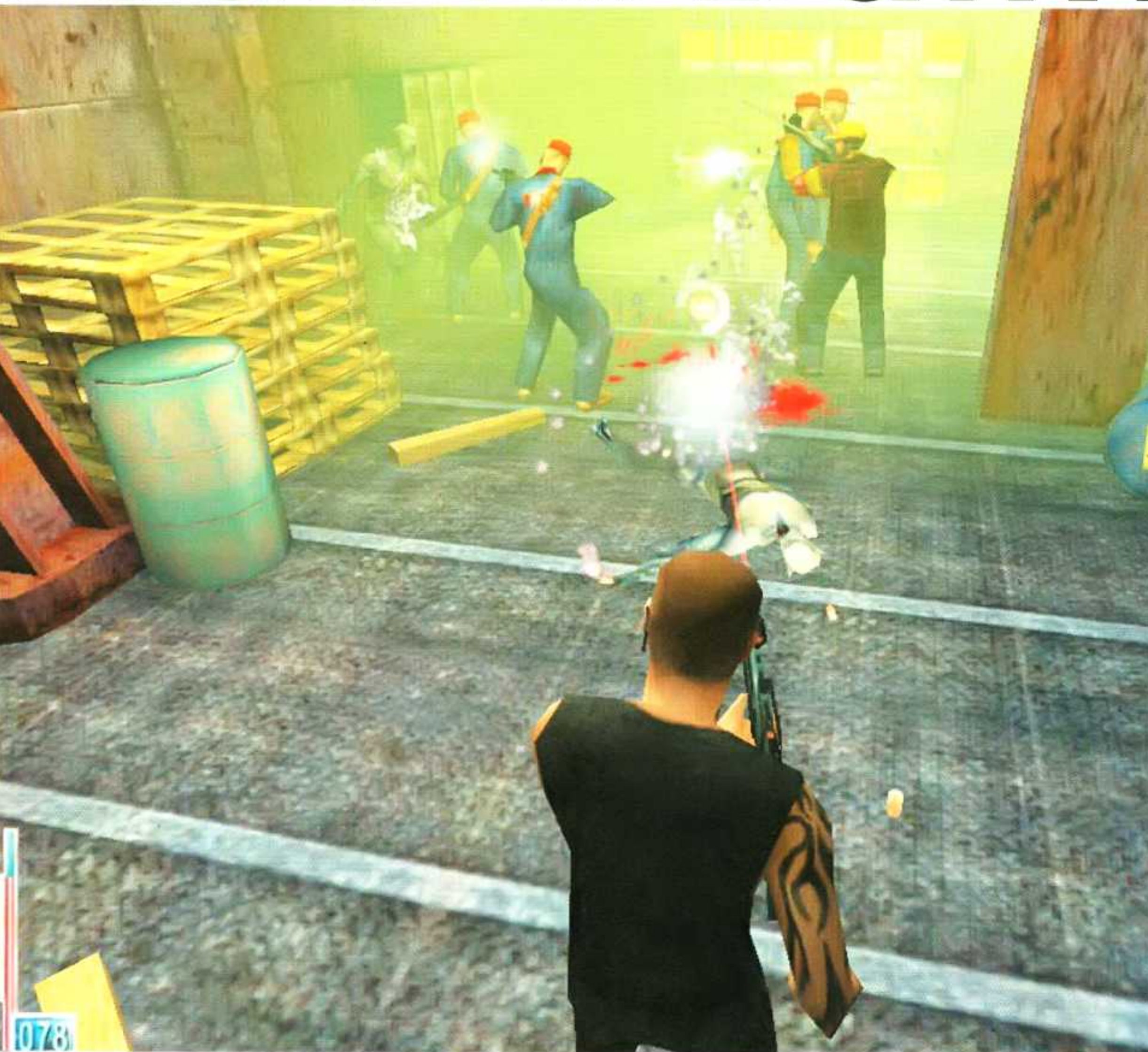
MEHRSPIELER 70%
Spaßig, aber zu wenig Modi.

DEMO

From Dusk Till Dawn



BLUTIG In den Venen von Schlangenfrauen fließt literweise Ketchup. Das kennt man aus dem Film.



ALLE DRAUF Computerfiguren helfen. Allerdings sind sie so dumm, dass man sich wünscht, sie täten es nicht.

Einiges hat der Shooter vom Kinofilm: den tätowierten Helden, Vampire, krachende Waffen. **Rabenschlecht ist er trotzdem.**

Seth Gecko – im Film George Clooney, auf dem PC-Schirm ein ungelenker Irgendwer – trägt eine Schrotflinte, ein Infrarotgewehr, einen Flammenwerfer und seine Tätowierung am Hals durch die gekachelten Flure eines Zellentraktes. Während Sie ihm über die Schulter gucken, springen alle paar Schritte Vampire mit bösen Absichten herbei. Seth schießt sie tot – vielleicht macht er vorher ein, zwei Seitenschritte, aber wahrscheinlich bleibt er doch lieber auf einem Fleck stehen. Dann sammelt er Munition und Verbandszeug auf. Stunden später wird er immer noch das Gleiche tun – in andersfarbigen Fluren, an anderen Orten zwar, aber er wird das Gleiche tun. Die Story ist genauso simpel: Seth Gecko sitzt unschuldig in der Todeszelle. Als Nachtgestalten das Gefängnis überfallen, um einen Verwandten nach draußen zu holen, kommt auch Seth frei. Ein Pater, der sonst für die letzte Salbung zuständig ist, bittet ihn, mit der Brut aufzuräumen, und damit geht das Schlachten los. Mechaniker oder Wachmänner ballern manchmal computergesteuert mit – wegen deren ausgesprochener Dämlichkeit hilft das allerdings wenig. Offensichtlich versucht **From Dusk Till Dawn**, Max Payne in die Hacken zu treten. Seinen Höhepunkt erreicht das in einer nachträglich eingebauten Zeitlupenoption, die Sie nicht nutzen werden, weil sie spielerisch sinnlos ist. DANIEL CH. KREISS

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Den Film mag ich sehr – vom Spiel kriege ich müde Augen und Kopfschmerzen.

Programme, in denen Sie grölend hinter Kisten und Betonpfeilern vorspringende Verbrecher erschießen, gelten dank **Max Payne** wieder als cool. Deswegen ist es eigentlich okay, dass auch in **From Dusk Till Dawn** Figuren hinter Ecken lauern oder von der Decke fallen, während Sie Waffen tragen. In diesem Fall grunzen die Ziele eben und stammen aus der Hölle. Der Haken: **From Dusk Till Dawn** ist kein bisschen cool. Weder die Story – selten habe ich so ein bescheuert konstruiertes Gefasel ertragen – noch das Ballern selbst. Denn statt beim Zielen wie ein Balletttänzer durch die Luft zu wirbeln – Max hat's vorgemacht –, stakst Seth Gecko nur trottelig vorwärts. Ohne die stilvolle Inszenierung fällt mir wieder auf, wie langweilig ich das Bumm-Bumm-Konzept in Wahrheit finde. Zudem sieht der Shooter mit bleichen Texturen und Bauklotz-Charakteren beschämend aus.

TESTURTEIL FROM DUSK TILL DAWN

ENTWICKLER Cryo
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. DM 70,-
TERMIN Erhältlich

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 350	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 138 MB	HD: 183 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1
Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

58

GRAFIK 60%
Blasse Texturen und Hauruck-Animationen.

SOUND 50%
Monster stöhnen und Gitarren jaulen.

STEUERUNG 50%
Schlecht abgestimmt: ungenau, sprunghaft.

MEHRSPIELER -
Keine Wertung möglich.

Arabian **Nights**



TREFFER! Mit einem lockeren Kick haut Ali seinen untoten Gegner in Stücke.

Lara meets Prince of Persia 3D - doch das **Ergebnis dieser Romanze ist bescheiden.**

Neulich, in Arabien: Die fünf Töchter des Sultans sind verschwunden, ausgerechnet einen Tag vor der Hochzeit der ältesten. Sie schlüpfen in die Rolle des Helden Ali, der die Grazien nicht nur retten, sondern laut Spielbeschreibung auch verführen soll. Klingt spannend, ist es aber nicht. **Arabian Nights** ist ein hausbackenes Action-Adventure, bei dem technische Unzulänglichkeiten und Designschwächen den Spielspaß verderben. Ähnlich wie Indy und Lara darf auch Ali springen, klettern, hangeln und balancieren. Obendrein beherrscht er die waffenlose Kampfkunst oder haut seine Gegner mit dem Schwert, Wurfmessern oder Zaubersprüchen entzwei. Das Niveau der wenigen Rätsel erreicht nicht mal Knöchelhöhe. Da haben die Entwickler wohl an die Genreneulinge gedacht, die sie allerdings mit der verkorksten, ungenauen Steuerung und der unausgereiften Kollisionsabfrage gleich wieder abschrecken. Gerade in den Kämpfen verheddern Sie sich oft an Kanten oder anderen Objekten und haben damit mehr Probleme als mit den Gegnern. Die zahlreichen Clipping-Fehler passen irgendwie in das dürftige Gesamtbild. GEORG VALTIN

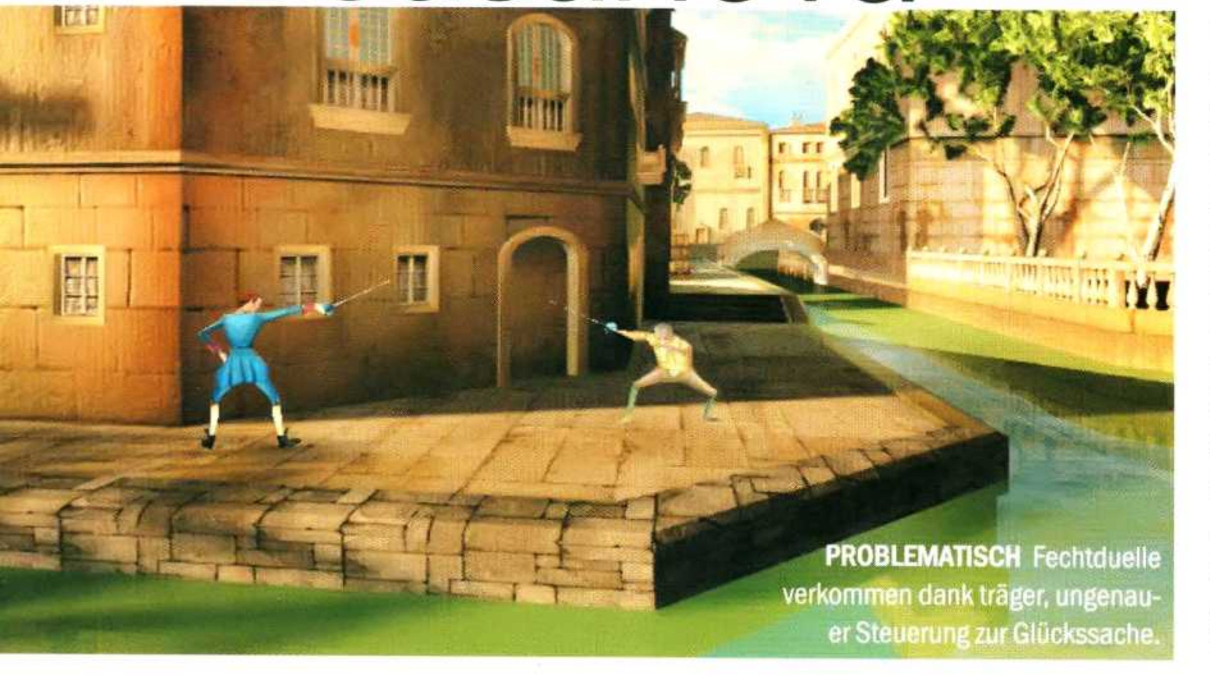
TESTURTEIL ARABIAN NIGHTS

ENTWICKLER Silmarils
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. DM 70,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HD: 400 MB
EMPFOHLEN Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 400 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

41

GRAFIK 40%
Gut gemeinte, technisch schwache Grafik.
SOUND 30%
Auf Dauer nerven Musik und Sprache.
STEUERUNG 40%
Frustrierend ungenau und zu überladen.
MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

Casanova



PROBLEMATISCH Fechtduelle verkommen dank träger, ungenauer Steuerung zur Glückssache.

Mongolen bedrohen Venedig! Nur ein **Kavalier vom Schlage eines Casanova** kann die Verschwörung aufdecken.

Da würde der frivole Schwerenöter aber ganz schön im Grab rotieren, wenn er wüsste, dass sein wohlklingender Name Casanova als Lockmittel für ein langweiliges Action-Adventure verhunzt wurde. Die gute Nachricht: Sie schlüpfen in die Rolle des legendären Frauenhelden. Die schlechte: Statt sich mit gepflegtem Süßholzraspeln in die Herzen und Betten der städtischen Schönheiten zu baggern, rennen Sie die meiste Zeit von einem Schauplatz zum nächsten, führen langweilige Dialoge mit Nebenfiguren, lösen deren simple Aufträge und müssen sich in chaotischen Fechtduellen bewähren. Chaotisch, weil die verzögerte Steuerung jeden Zweikampf zur Glückssache werden lässt. Außerhalb der Kämpfe stiftet die mitunter merkwürdig gewählte Kameraperspektive Verwirrung. Für Abwechslung sorgen eingestreute Minispielchen, bei denen Sie etwa über ein Drahtseil balancieren oder ein Zielschießen mit der Armbrust absolvieren. Die Verführungskomponente des Spiels besteht darin, dass Sie einsame Damen ansprechen und Sie mit zärtlicher, leidenschaftlicher, ironischer oder wollüstiger Gesprächsführung begeistern – mehr als unfreiwillig komisch ist das nicht. GEORG VALTIN



TESTURTEIL CASANOVA

ENTWICKLER Arxel Tribe
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 500 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 256 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

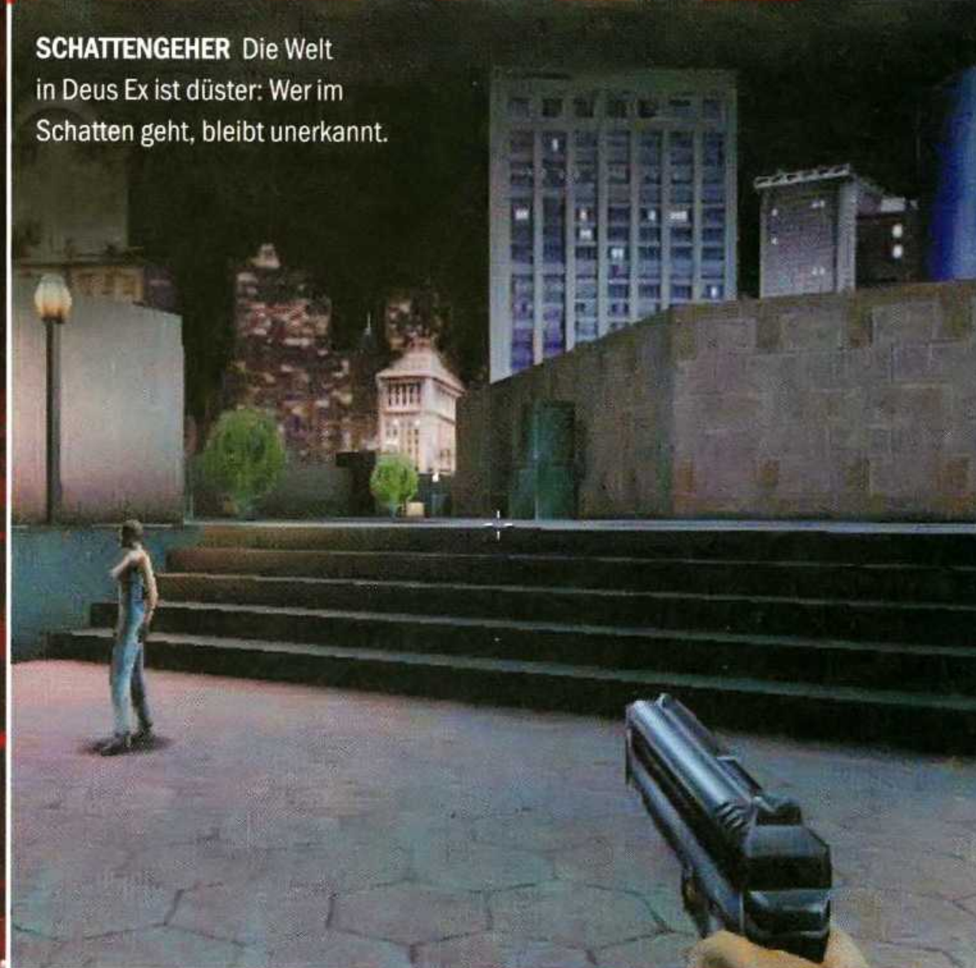
48

GRAFIK 60%
Ganz nette Schauplätze, Figuren dürftig.
SOUND 40%
Na ja, immerhin deutsche Sprachausgabe.
STEUERUNG 50%
Chaotisch und träge in den Kämpfen.
MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

Classics



GESCHLOSSENE GESELLSCHAFT Diese beiden Ladys kommen sich gerade näher, Störungen sind unerwünscht.



SCHATTENGEHER Die Welt in Deus Ex ist düster: Wer im Schatten geht, bleibt unerkannt.



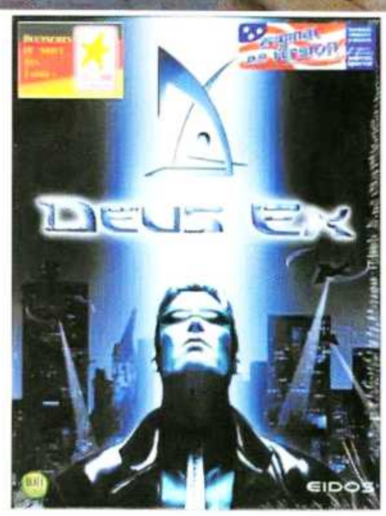
Deus Ex

Action wie im 3D-Shooter und Rollenspielelemente wie in Ultima? Das sind zwei Wünsche auf einmal. Deus Ex erfüllt sie.

Chefdesigner Warren Spector malt schwarz: Seine Zukunftsvision in **Deus Ex** ist dunkel. Sie handelt von Gewalt, Verschwörung und der Weltherrschaft. Licht ins Dunkel bringt Mantel- und Sonnenbrillenträger JC Denton, in dessen künstliche Haut Sie schlüpfen. Sie begleiten den Terminator-Verschnitt rund um den Globus, kämpfen mit Waffengewalt gegen Terroristen und retten die Welt.

Der Spielablauf ist dem Klassiker **System Shock** entliehen. Die Umgebungen sind realistisch, alles ist manipulierbar: Sie knipsen Licht an und aus, lassen Erfrischungsgetränke aus Automaten rumpeln – oder hacken sich durch Sicherheitssysteme. Voraussetzung ist, dass Ihr Alter Ego etwas von Elektronik versteht. Ob Sie Denton nämlich zum Rambo erziehen oder doch eher den Weg des Denkers einschlagen, ist absolut freigestellt. Und tatsächlich lässt sich das Spiel auf zwei Arten lösen: Mit der Tür ins Haus fallen oder um selbiges herumschleichen. Nie wurden alternative Lösungswege so geschickt in ein glaubhaftes Szenario eingeflochten. Für 40 Mark ist **Deus Ex** deswegen ein Pflichtkauf für alle, die den umfangreichen Agententhriller noch nicht haben.

Anbieter .... Eidos
Preis .... Ca. DM 40,-



Wussten Sie schon, dass ...

- ... Chefdesigner Warren Spector vorher unter anderem für Origin, Looking Glass und Microprose Spiele entwickelt hat?
- ... man **Deus Ex** durchspielen kann, ohne aktiv auch nur einen Gegner zu töten?
- ... sich **Deus Ex** entgegen der Meinung von „Experten" hervorragend verkauft hat?

Gut & Günstig:

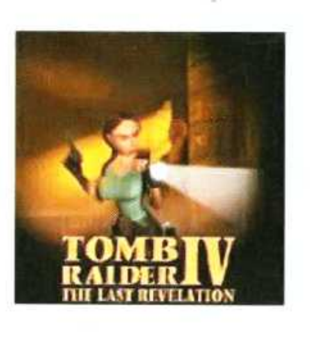
Giants Demolition Pack



Virgin, ca. DM 40,-

Was uns an **Giants** nicht gefallen hat, war die fehlende Speicherfunktion. Jetzt, wo es das abgedrehte Actionspiel mit der Bombastgrafik zur Hälfte des Preises gibt, können wir unseren Kauftipp ruhigen Gewissens wiederholen. Außerdem dabei: ein Minispielchen sowie das Seareaper-Quiz **Ask Delphi**.

Tomb Raider 4: The Last Revelation



Eidos, ca. DM 40,-

Leise rieselt der Sand: Im vierten **Tomb Raider** rennt und hüpft Lara Croft durchs staubig-orangefarbene Ägypten. Da mögen manche die abwechslungsreichen Levels der Vorgänger vermissen, eines hat sich aber nicht geändert: die hervorragende Spielbarkeit. Für 40 Mark ein Schnäppchen.

DANIEL CH. KREISS GEORG VALTIN

Erst angeturnt, dann ausgetornt.

Nur wenige Tage nach Redaktionsschluss der letzten PC Games erreichte uns folgende Meldung: Interplay hat das Rollenspiel **Torn** eingestellt und fünf Leute der insgesamt 56 Entwickler entlassen. Das tut nicht nur uns weh – immerhin haben wir **Torn** im großen Rollenspielvergleich umfangreich behandelt –, sondern auch den Entwicklern, die bis kurz vor dem überraschenden Ende voller Elan bei der Sache waren: Auf der E3 standen die Designer der Presse noch ausführlich Rede und Antwort und im Internet erschienen regelmäßig umfassende Tagebücher, die den Verlauf der Entwicklung dokumentierten.

Warum das Rollenspiel der **Fallout**- und **Planescape Torment**-Macher nun eingestellt wurde, hat Interplay nicht verraten. Wir tippen trotz des renommierten Teams aber auf Qualitätsmängel: Ein Blick auf Bildschirmfotos offenbarte, wie es um die visuelle Qualität des inhaltlich fraglos viel versprechenden Spiels stand. Zwar versicherte man uns in einem Interview, dass die Grafik noch nicht ihr finales Niveau erreicht hat – aber an die Qualität von **Neverwinter Nights** oder **Dungeon Siege** hätte eine Lithtech-Engine (**No One Lives Forever**) ohnehin nicht herangereicht.



AUS, ENDE, VORBEI Die übrig gebliebenen 51 Mitarbeiter arbeiten jetzt an anderen Blackisle-Rollenspielen wie Neverwinter Nights.



AUGENFEINDLICH So schlecht dürfen keine Flammen aussehen – auch nicht in einem Rollenspiel.

Die PC-Games-Referenzen: ABENTEUER

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	92	11/00	Virgin Interactive, ca. DM 80,-
Diablo 2	Rollenspiel	91	08/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Baldur's Gate	Rollenspiel	87	02/99	Virgin Interactive, ca. DM 50,-
Grim Fandango	Adventure	86	01/99	THQ, ca. DM 50,-
Flucht von Monkey Island	Adventure	86	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	86	08/00	Activision, ca. DM 80,-
Baphomets Fluch 2	Adventure	85	10/97	Virgin Interactive, ca. DM 20,-
Gothic	Rollenspiel	85	04/01	Phenomedia, ca. DM 80,-
Ultima: Ascension	Rollenspiel	85	02/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Final Fantasy 8	Rollenspiel	84	03/00	Eidos, ca. DM 50,-
Planescape Torment	Rollenspiel	84	02/00	Virgin Interactive, ca. DM 40,-
Monkey Island 3	Adventure	83	01/98	THQ Classic, ca. DM 30,-
Blade Runner	Adventure	83	01/98	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Darkstone	Rollenspiel	83	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Discworld Noir	Adventure	82	07/99	-
Nox	Rollenspiel	82	03/00	Electronic Arts, ca. DM 30,-
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	81	01/99	Havas Interactive, ca. DM 15,-
Icewind Dale	Rollenspiel	81	09/00	Virgin Interactive, ca. DM 90,-
Summoner	Rollenspiel	81	06/01	THQ, ca. DM 80,-
Anachronox	Rollenspiel	80	08/01	Eidos, ca. DM 80,-

HIGHLIGHTS

ÜBERFAHRT Die erste Schifffahrt wird von Piraten jäh unterbrochen. Sie müssen die Situation meistern.

VIDEO

Gorasul

Gorasul sieht aus wie Baldur's Gate – und spielt sich auch so. Leider kommt das deutsche Rollenspiel zwei Jahre zu spät.

Roszondas heißt der Held in **Gorasul** und es ergeht ihm ähnlich wie einst Tarzan: Seine Mutter setzt ihn aus, ein freundlicher Drache übernimmt die Vaterrolle und haucht dem verlorenen Kind mit seinem zauberhaften Atem Magie in die Venen. Fortan ist der Knabe mit Fähigkeiten gesegnet, die ihm Pluspunkte bei jeder „Hast du mal Feuer?"-Anmache brächten.

Sie merken schon: Die Geschichte von **Gorasul** ist mit Herzblut geschrieben. Man hat sich Mühe gegeben, kein Fantasy-Klischee auszulassen. Es ist von Untoten die Rede, von Elfen, Drachen und Magie, von Göttern und Schicksalen. Und im Mittelpunkt steht jener Roszondas, in dessen Haut Sie schlüpfen, als dieser gerade erwachsen geworden, gestorben, wieder von den Toten auferstanden und folglich ohne Gedächtnis ist.

Wenn Sie die Hauptfigur dann steuern, haben Sie die Klassenauswahl bereits überstanden. Als Krieger, Magier oder Mischling gilt es, aus Roszondas Heim, dem Zauberturm, auszubrechen – was schwieriger ist, als es den Anschein hat: Der Ausgang ist nämlich magisch versiegelt. Ein Sesam-öffne-dich hilft nicht, aber das Lösen eines Rätsels: Stimmige Verse umschreiben eine Sache, die Sie erraten müssen. Solche **Might & Magic**-typischen Puzzles wird es noch öfter geben. Ob Sie dabei aus vorgefertigten Lösungen nach Multiple-Choice-Verfahren (leicht) eine Antwort herauspicken oder das Wort per Hand (schwer) eingeben, hängt von dem gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

Sind Sie schließlich im Freien, bereisen Sie nach **Baldur's Gate**'scher Übersichtskarte verschiedene Orte, indem Sie selbige einfach anklicken, woraufhin Ihr Heldentrupp im

FEUERBALL Die flächendeckenden Feuerzauber eignen sich besonders, wenn sich viele Gegner auf einem Haufen befinden.



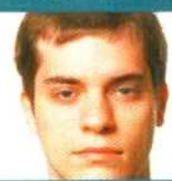


DRACHENSTARK Dieser Eisdrache atmet einmal aus und lässt zwei unserer Helden sterben.



KOBOLDKALAUER Ähnlichkeiten mit existierenden Personen sind rein zufällig. Oder?

MEINUNG
THOMAS WEISS



Ein Rollenspiel, das grafisch schwächelt, braucht eine gute Story. Die Geschichte in Gorasul liest sich wie ein Groschenroman.

Wenn Kobolde sagen, dass sie „in Rente“ gehen, ein Teleporter „außer Betrieb“ ist und sich Bürger mit einem lockeren „Ciao“ verabschieden, dann frage ich mich: Will **Gorasul** das Fantasy-Genre bereichern oder parodieren? Wenn ich schon eine Geschichte serviert bekomme, die im Vorspann ausschweifend erzählt wird, dann will ich diese Tiefe auch im Spiel erleben. Stattdessen aber stoße ich auf Personen, deren Hintergründe aus Konkurrenzprodukten geklaut wurden: Ein Dieb, der nach längerer Abstinenz auf seinen mittlerweile verärgerten Gildenchef trifft? Das gab's mit Yoshimo schon in **Baldur's Gate 2**! An der Story von **Gorasul** werden nur Anspruchslose Gefallen finden.
Motivierender wird es beim Kämpfen: Ich habe mich gerne in die actionbetonten Gefechte gestürzt, weil ich nicht aus einem Überangebot an Zaubersprüchen wählen muss, bevor sich Erfolg einstellt.

Gänsemarsch zum Ziel trabt. Sie besuchen vorrangig Örtlichkeiten, die ins Fantasy-Ambiente passen: lauschige Dörfer und belebte Städte, düstere Kathedralen und Friedhöfe, monsterverseuchte Ruinen und Dungeons. Letztere sind von Kreaturen bevölkert, die Ihnen mit Schwert und Magie in Echtzeit zu Leibe rücken. Sie tun dasselbe: Als Magier lassen Sie Feuerbälle entstehen und Eisstürme toben, während die Krieger an der Front kämpfen und Waldläufer von hinten mit Pfeil und Bogen mithelfen. Weil das alles in Echtzeit abläuft, sind die Kämpfe actionorientiert ausgefallen. Oft flüchten Sie sekundenlang, die Monster dicht an Ihren Fersen, um wertvolles Mana zu regenerieren. Die Zaubersprüche schließlich sind der Schlüssel zum Sieg: Sie sorgen für Heilung, Geschwindigkeitsvorteile und flächendeckende Angriffe. Ein obligatorischer Pausemodus hilft, die Situation auch in heiklen Momenten unter Kontrolle zu halten.

Sind Sie erfolgreich, hagelt es Erfahrungspunkte für Roszondas und die maximal drei zusätzlichen Mitstreiter – und für die magische Waffe des Titelhelden, die Sie zu Beginn des Spiels selber kreieren dürfen.

Erstaunlich linear ist der Spielablauf für ein Rollenspiel, das sich eindeutig von Baldur's Gate hat inspirieren lassen.

Ihre Wirksamkeit setzt sich aus Attributen wie beispielsweise Mut, Ego und Intelligenz zusammen, die das Verhalten des Hauers festlegen: Eine hohe Intelligenz lässt Ihr Mana schneller regenerieren, außerdem meldet sich die Waffe in verzwickten Lagen per Telepathie zu Wort und erteilt nützliche Hinweise. Was auf dem Papier viel versprechend klingt, verkommt in der Praxis aber zur Nebensächlichkeit: Gespräche mit der persönlichen Waffe sind zu selten und zu nichtssagend, als dass sie großartig zum Spiel beitragen würden.

Erstaunlich linear ist der Spielablauf für ein Rollenspiel, das sich eindeutig von **Baldur's Gate** hat inspirieren lassen: In Biowares Vorzeigeprodukt lösen Sie Quests auf die unterschiedlichsten Arten, indem Sie gut oder böse sind, reden oder hauen. Die Dialogoptionen in **Gorasul** dagegen können Sie weitestgehend an einer Hand abzählen. Es gibt meist nur eine Möglichkeit, Konflikte zu lösen: die vorgeschriebene. Was besonders schade ist, da so die optischen Schwächen des Spiels in den Vordergrund treten. Die Figuren wirken beim Kämpfen und Laufen wie batteriebetriebene Teddybärchen, die mechanisch mit den Armen wedeln. Damit ist **Gorasul** etwa auf gleichem Niveau wie **Arcanum**, das ebenso unspektakulär aussieht, aber mit einer essenziellen Eigenschaft trumpft: Spieltiefe. THOMAS WEISS



TESTURTEIL GORASUL

ENTWICKLER Silverstyle
ANBIETER Jowood

PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 350	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 1200 MB	HD: 2200 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

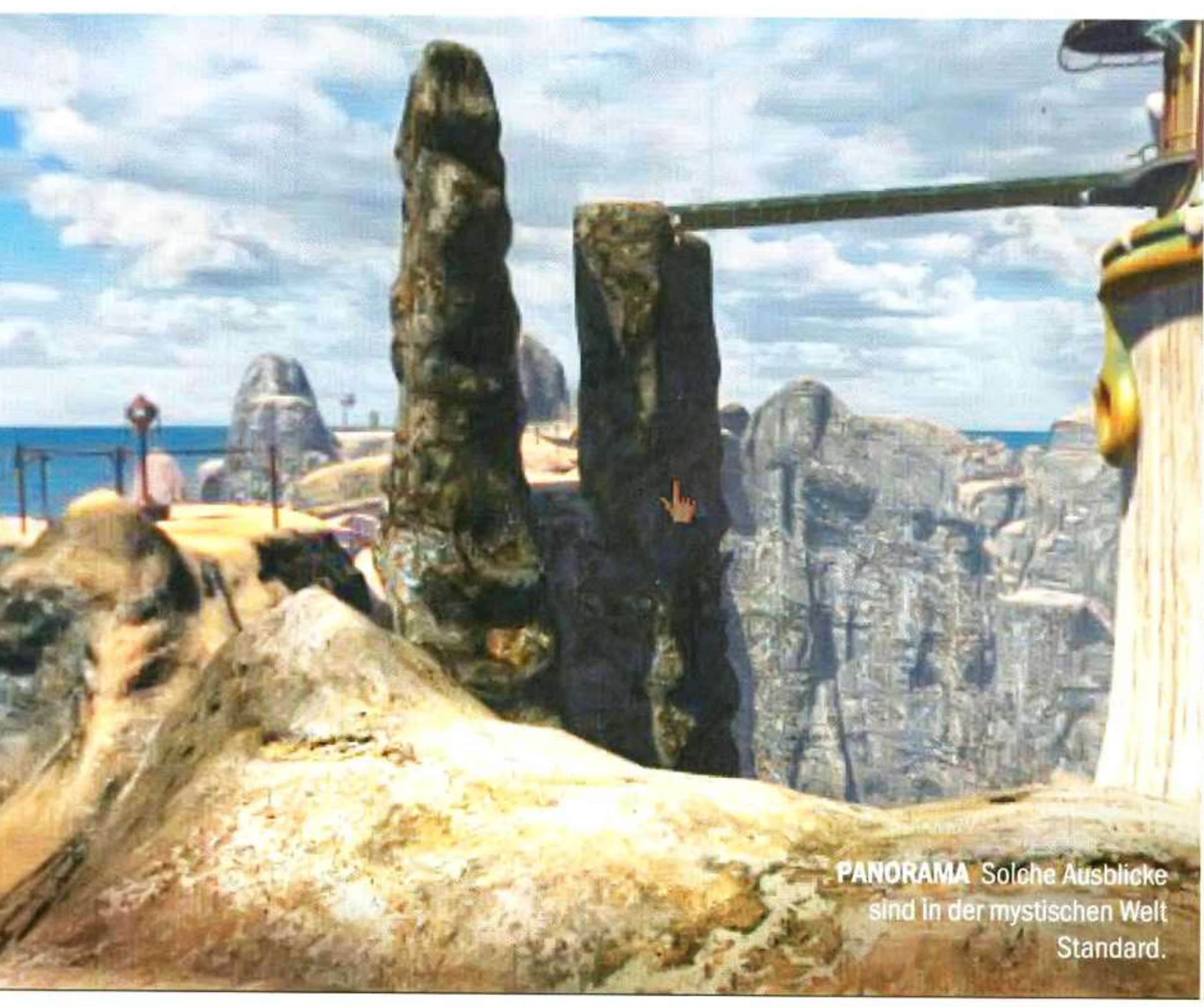
MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –
1 Spieler pro Packung

61

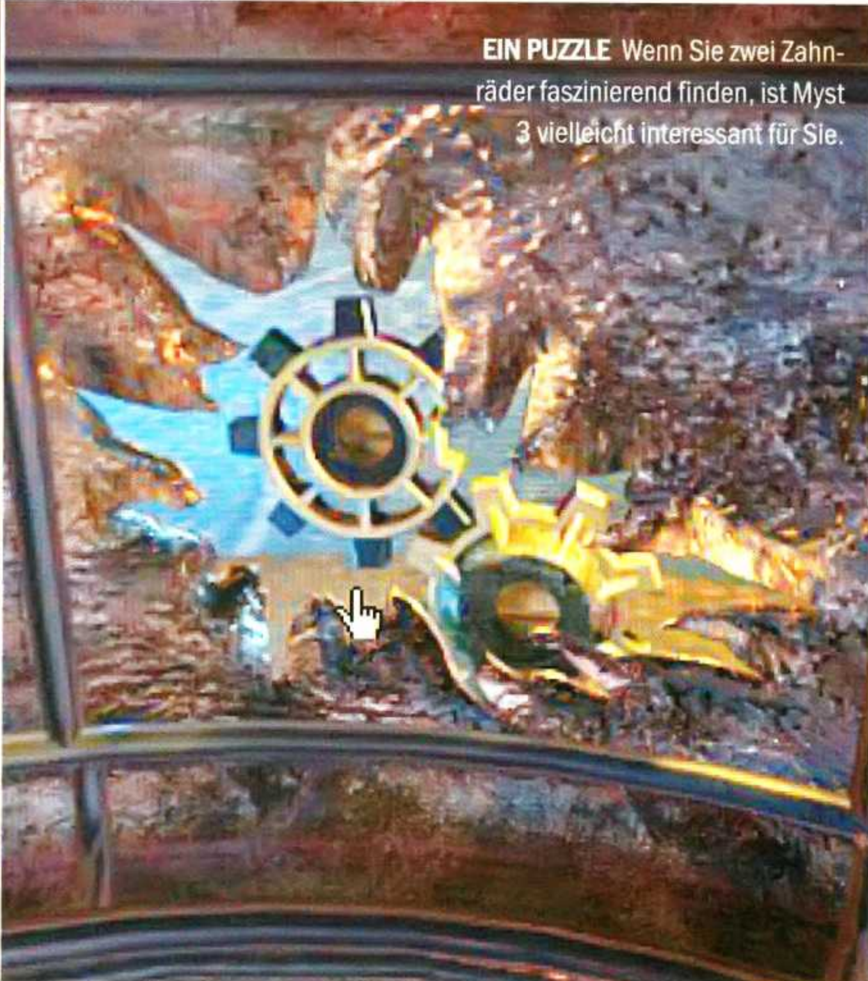
Kategorie	Wertung	Kommentar
GRAFIK	50%	Figuren wirken wie Ziehaufmännchen.
SOUND	70%	Die akustische Untermalung ist passend.
STEUERUNG	60%	Nach Eingewöhnung okay, vorher wirr.
MEHRSPIELER	–%	Keine Wertung möglich.



Myst 3



PANORAMA Solche Ausblicke sind in der mystischen Welt Standard.



EIN PUZZLE Wenn Sie zwei Zahnräder faszinierend finden, ist Myst 3 vielleicht interessant für Sie.

Wenn Sie diese Zeilen überfliegen, dann ist Myst 3 nichts für Sie: **Das Render-Adventure taugt nur für Geduldige.**

Sie stehen auf der virtuellen Veranda, lassen den Blick über weite Felder schweifen. Eine Frauenstimme ertönt: „Atemberaubend, nicht wahr?" **Myst 3** will Ihre Sinne ansprechen – mit aufwendig gerenderten Bildern idyllischer Landschaften, die es in einer so makellosen Form nicht in der Wirklichkeit gibt.

Hinter der utopischen Fassade verbergen sich Puzzles, die Geduld erfordern und als Richtsatz die Logik haben. Beispiele: Sie drehen Zahnräder, verschieben Klötze, legen Schalter um und merken sich wichtige Tonfolgen. Hier werden keine Gegenstände kombiniert, keine Figuren an-, keine Wörter ausgesprochen; Sie müssen Zusammenhänge verstehen und seltsame Geräte richtig bedienen. Hinweise dazu gibt es oft zahlreich in Tagebucheinträgen, die Sie im Verlauf des Spiels finden.

Die Rätsel sind auf verschiedene Welten verteilt, die Sie in beliebiger Reihenfolge besuchen: das Ödland Tomahna, die Pflanzenwelt Edanna, der geheimnisvoll-düstere Ort Voltaic und die Maschinenwelt Amateria. Per sanften 360-Grad-Kameraschwenks blicken Sie sich in der Welt um, bestaunen Blendeffekte und animiertes Wasser oder erleben Achterbahnfahrten durch die Render-Kulisse. Ab und an tauchen Videos mit echten Schauspielern auf, die die Story weiterspinnen. Gezeigt wird beispielsweise der Bösewicht Saavedro, an dessen Fersen Sie sich heften müssen, um ein geklautes Buch zurückzuholen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL MYST 3

ENTWICKLER Presto Studios	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 233, 64 MB RAM, HDD: 250 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 400, 128 MB RAM, HDD: 2.200 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -
1 Spieler pro Packung

60

GRAFIK 70%
Bilder, die berauschen, dann anöden.

SOUND 80%
Sanfte, atmosphärische Klangschöpfungen.

STEUERUNG 60%
Einfacher geht's nicht mehr.

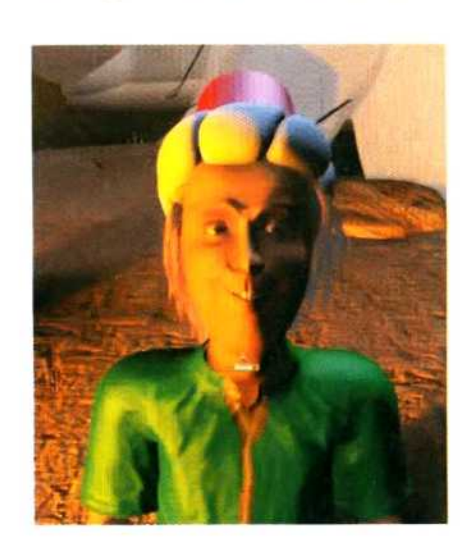
MEHRSPIELER -
Keine Wertung möglich.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Myst 3 ist ein Pflichtkauf für Fans des Originals. Ich persönlich gähne.

Wenn ich am PC spiele, will ich mich nicht entspannen: Ich will gefordert werden, Überraschungen erleben, mich amüsieren. **Myst 3** aber versetzt mich in eine surreale Welt, die anödet: Alles wirkt steril, auch wenn noch so viele Kamerafahrten Bewegung ins Spiel bringen. Die Rätsel spornen mich nicht zum Denken an: So viele Schalter, so viele Geräte, die sich irgendwie bedienen lassen und die irgendwo irgendwas bewirken – mir macht das keinen Spaß. Ich vermisse den Witz und den Charme, den mir Adventures wie **Die Flucht von Monkey Island** bieten.
Gleichzeitig bin ich mir im Klaren darüber, dass **Myst 3** den einen oder anderen ansprechen wird: So starr die Grafik wirkt, sie ist zweifellos hübsch, und wenn im Hintergrund die thematisch perfekte Musik ertönt, entsteht Atmosphäre. Die mechanischen Rätsel bleiben weiterhin Geschmackssache.

Das Geheimnis von Alamut



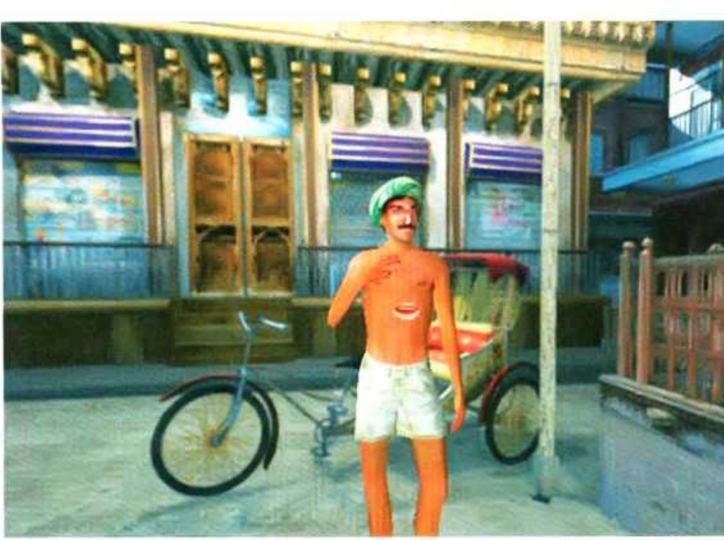
Das **Geheimnis von Alamut** ist ein weiteres belangloses Abziehbild von **Myst** und spielt im Orient nach den christlichen Kreuzzügen. Ein Tempelherr außer Dienst sucht eine legendäre Stadt des Friedens, findet aber nur Ruinen. Wer will noch mal, wer hat noch nicht? Oder anders herum: Haben Sie vielleicht genug davon? Vom Vorrücken über unsichtbare Felder? Von Kulissen, die sich so geheimnisvoll, so starr und still über den Bildschirm breiten, dass sie einschläfern? Von mausgesteuerten 360-Grad-Drehungen, die man aus Langeweile so oft und so schnell macht, bis das Mittagessen zurück ans Sonnenlicht drängt? Von Mechanikrätseln wie aus dem Physikunterricht, die vielleicht logisch funktionieren, doch mit Sicherheit langweilen? Von Dialogen, über die ein bemühter, aber erschütternd talentloser Autor Kitsch gekippt hat wie Ketchup über Pommes? Von schlechten Grafikabenteuern? DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Arxel Tribe
Anbieter .... Wanadoo
Preis .... Ca. DM 75,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 38%

Road to India

Während viele Wege nach Rom führen, präsentiert sich die Straße nach Indien als lineares, wenig aufregendes Render-Adventure. Sie suchen Ihre Verlobte, die im Land der Maharadschas von mutmaßlichen Anhängern des Kali-Kultes entführt wurde. Per Mausklick hüpfen Sie dabei von einem statischen Bild zum nächsten. Die landestypischen Kulissen, etwa Neu- Dehlhi, Taj Mahal oder der Tempel der Kali, sind ganz nett, die Bildqualität ist aufgrund von Unschärfe und niedriger Auflösung nicht optimal. Immerhin sind benötigte Gegenstände gut zu erkennen, die zunächst ins Inventar wandern und zum Lösen der Rätsel wieder rausgekramt werden. Der Schwierigkeitsgrad der Knobeleinlagen liegt meist auf Knöchelhöhe, mitunter hilft aber Probieren eher als logisches Denken. Zwischensequenzen treiben die solide Story voran, die genau wie die Charaktere aber nicht an Meisterwerke wie **Grim Fandango** oder **Flucht von Monkey Island** herankommt. Dennoch gehört **Road to India** zu den besseren Vertretern des Genres und bietet Adventure-Fans solide Unterhaltung. GEORG VALTIN

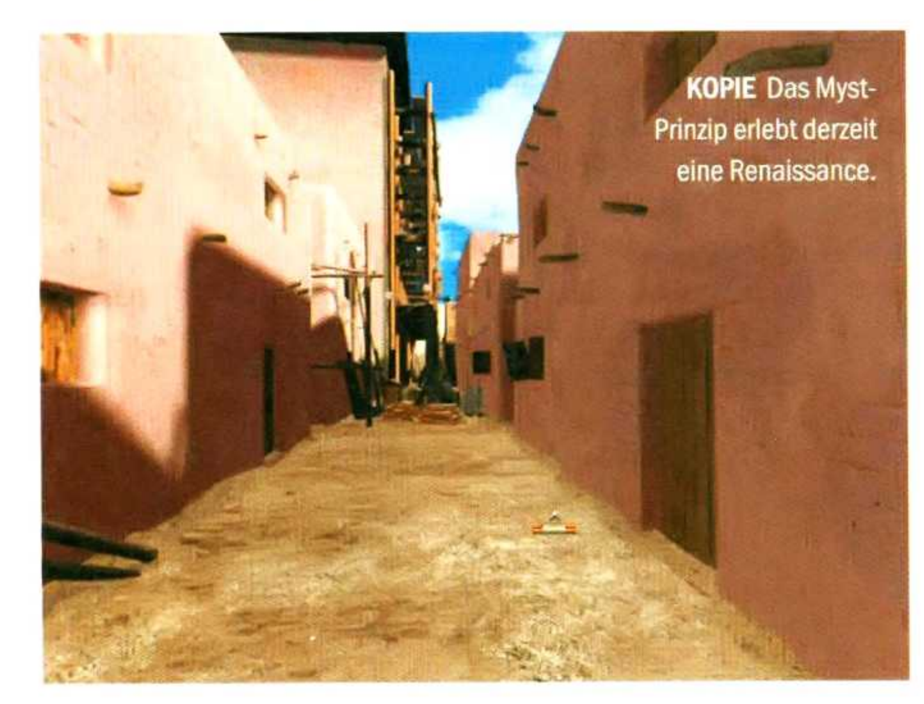


TURBANTRÄGER Dieser nette Herr bringt uns gegen Bares mit seinem „Taxi" zum nächsten Schauplatz.

Entwickler .... Microids
Anbieter .... Virgin Interactive
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 64%

Die Legende des Propheten und des Mörders



KOPIE Das Myst-Prinzip erlebt derzeit eine Renaissance.

Bücher sind eine schöne Sache, doch lange **nicht alle sollten Spiele werden**, wie dieser Titel zeigt.

Paulo Coelho zählt zu den Top-Autoren Lateinamerikas. Seine leichten, grüblerischen Bücher werden millionenfach verkauft, was Arxel Tribe einen Anreiz gegeben haben mag, aus den Stoffen stimmungsvolle PC-Spiele zu weben. Eines davon heißt nicht ganz so knapp und packend **Die Legende des Propheten und des Mörders**. Zwischen der Absicht, Abenteuer digital lebendig werden zu lassen, und deren Umsetzung liegen jedoch Welten – oder besser gesagt: Ideen, Fähigkeiten und/oder Lust. An was es Arxel gefehlt hat, lässt sich nur vermuten. Jedenfalls ist diese Legende kein grandioses Erlebnis, sondern ein 08/15-**Myst**-Klon, garniert mit mächtig viel Blabla und einigen statischen Taktikkämpfen.

Als Tankred von Nérac, der sich im 13. Jahrhundert als Bandit durchschlägt, erleben Sie sagenhaft Ödes: Begleitet von einem Pferd, stehen Sie vor dem Holztor zu einer Geisterstadt. Sie finden ein Seil und eine Stange – hui, dran damit ans Hottehü und schon ist der Weg frei zu leeren 360-Grad-Rundumblick-Ruinen und Gegenständen, aus denen bei Berührung Stimmen aus der Vergangenheit sprechen. Weiter vordringen werden Sie nicht wollen. DANIEL CH. KREISS



TESTURTEIL
SPIELETITEL

ENTWICKLER Arxel Tribe
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HDD: 227 MB
EMPFOHLEN Pentium II 333, 64 MB RAM, HDD: 227 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK 40% – Standgrafiken – und nicht mal schöne.
SOUND 40% – Lächerlich überzogen gesprochene Texte.
STEUERUNG 60% – Klicken ist nicht so schwierig.
MEHRSPIELER – – Keine Wertung möglich.

38

Classics

SPIRITUELL Eine Schildkröte führt Sie über ein Schachbrett zum „Exorzisten von Shambala" und näher an die Erleuchtung heran.



BLICK INS LICHT In kurzen Videosequenzen teleportiert sich Thans Seele von Ort zu Ort.

Atlantis 2

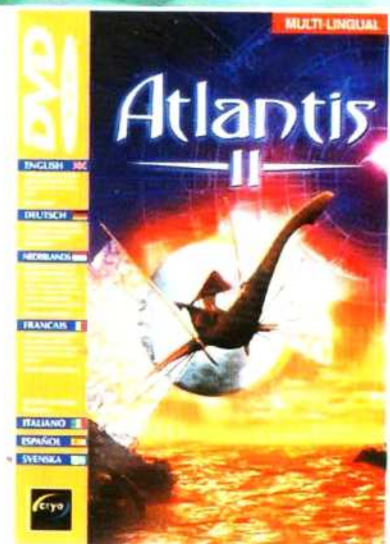
Cryos Adventure im Myst-Stil schickt Sie auf einen esoterischen Pilgerweg, voll mit Rätseln und Lebensweisheiten.

Than ist der Träger des Lichts. Das jedenfalls teilt ihm ein Eskimo in seinem verschneiten Heimatland mit. Was der große Name zu bedeuten hat, weiß Than zu Beginn genauso wenig wie Sie: „Du musst drei Steine finden", sagt der Eskimo, „um dein Volk vor einem bösen Ende zu bewahren". Aha. Dazu müssen Sie Than, oder besser: Thans Seele bei der Suche nach vagen Hinweisen auf einer geheimnisvollen Reise begleiten, die durch buddhistische Klöster auf Bergen und durch Maja-Siedlungen mitten im Dschungel bis ins immergrüne Irland führt.

Kern des Spiels sind – je nach Sichtweise – philosophische oder altkluge Gespräche über Gott und die Welt und Leben und Tod mit 50 wortverliebten Charakteren. Alle Rätsel, auf die Sie stoßen, funktionieren wie in **Myst**: So müssen Sie etwa fremdartige Maschinen verstehen und in Gang setzen oder Zahlen- und Farbencodes entschlüsseln.

Während die Figuren schön gezeichnet und fließend animiert sind, wirken die Kulissen leider arg verwaschen. Auch das synthetische Meditationsgedudel zur musikalischen Untermalung schalten Sie lieber ab. Trotzdem: Für unter 20 Mark bietet **Atlantis 2** allen **Myst**-Fans solide Unterhaltung.

Entwickler................ Modern Games
Erscheint...................... Ca. DM 15,-

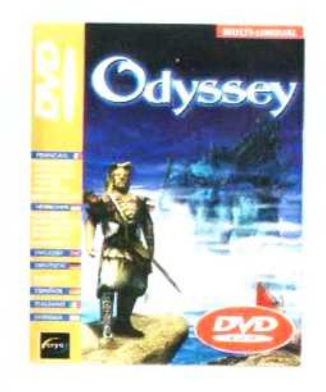


Wussten Sie schon, dass ...

- ... Wissenschaftler noch immer unermüdlich Forschungen über die versunkene Sagenstadt Atlantis anstellen?
- ... für **Atlantis** eine spezielle Lippensynchronisationsroutine namens Omni Sync benutzt wurde?

Gut & Günstig:

Odyssee



Modern Games, ca. DM 15,-

Auch in diesem Abenteuer stapfen Sie als wackerer Held durch antike, vorberechnete Landschaften. Ihre Aufgabe: Sie sollen Odysseus finden, der nach der Schlacht um Troja verschwunden ist. Wie ein Detektiv verhören Sie dafür Zeugen, sammeln Indizien und ziehen Schlüsse. Eines der besseren Spiele von Cryo.

Faust



Modern Games, ca. DM 15,-

Mit Goethes poetischen Ergüssen hat der **Myst**-Faust im Grunde nichts zu tun – von einigen ähnlichen Motiven abgesehen. Feld für Feld bewegen Sie sich durch hübsche Kulissen, lösen schwierige Rätsel und schauen sich in Filmsequenzen die Lebensgeschichten bizarrer Charaktere an. Preis-Leistung: Okay.



DU HAST EIN TEAM.
SEINE STÄRKE: DEIN KOPF.
SEINE SCHWÄCHE: DEINE NERVEN.



AMBER CARTER MINOKO ANDRÉ

Gigantische Mega-Citys, hoffnungslos überfüllt mit Millionen von Menschen. Sie kämpfen nicht ums Leben, sondern ums Überleben. Mit allen Mitteln. Du kämpfst mit. Deine Waffen: ein vierköpfiges Team aus Spezialisten. Kombiniere die Stärken des Einzelnen mit denen der anderen. Handle taktisch. Unterstütze den Teamgeist. Gewinn das Vertrauen Deines Teams. Sonst verlierst Du am Ende mehr als nur Leben. Eine Eidos Interactive Production





In den Hauptrollen: Du als Carter, Du als Amber, Du als Minoko und Du als André.





GEORG VALTIN HARALD WAGNER

Die **Macht der Drogen**

Doping gehört zum Sport wie Schnee nach Leverkusen, Afghanen nach Dortmund oder EPO auf die Tour. Dass beispielsweise Fußball ohne Bier nur schwer erträglich ist, beweisen so einige Auftritte des 1. FC Nürnberg. Ohne zwei Promille im Blut hält das der überzeugteste Fan nicht aus. Konsequenterweise gehört Doping auch in Sportspiele. Was die Programmierer längst integrieren könnten, schmeißen die Marketingstrategen aus Konzept und Programmcode. Eine FIA-Lizenz wird nun einmal nicht vergeben, wenn der Dopingmissbrauch der Fahrer realitätsgetreu simuliert wird. Auch DSF, Team Telekom und andere Eigner großer Marken sehen derlei Features gar nicht gerne. Keine Macht den Drogen. Wer da keine Lizenz hat, ist fein raus: Die **Anstoß 3**-Macher von Ascaron können sich solche Seitenhiebe erlauben. Dabei sind Themen wie beispielsweise Doping und Radsport längst untrennbar miteinander verbunden. Was macht also der gewitzte Spieldesigner von **Team Telekom Eurotour Cycling**? Er ersetzt die pharmazeutischen Wundermittel durch Nahrungspäckchen. Auf Geheiß des Teamchefs schluckt der Fahrer die Pillen und erhält sich so seine Leistungsfähigkeit. Vergisst der Spieler diese Aufforderung, so scheiden seine Fahrer spätestens nach der fünften Etappe ohne Vorwarnung aus. Und dies ist ein Umstand, den auch der hartgesottenste Spieler nur mit vielen Doping-Mitteln ertragen kann.



BEWEISFOTO Zu viel Doping veranlasst Radrennfahrer zu heiteren Gruppenspielen. Hier wird gerade eine Formation eingeübt.

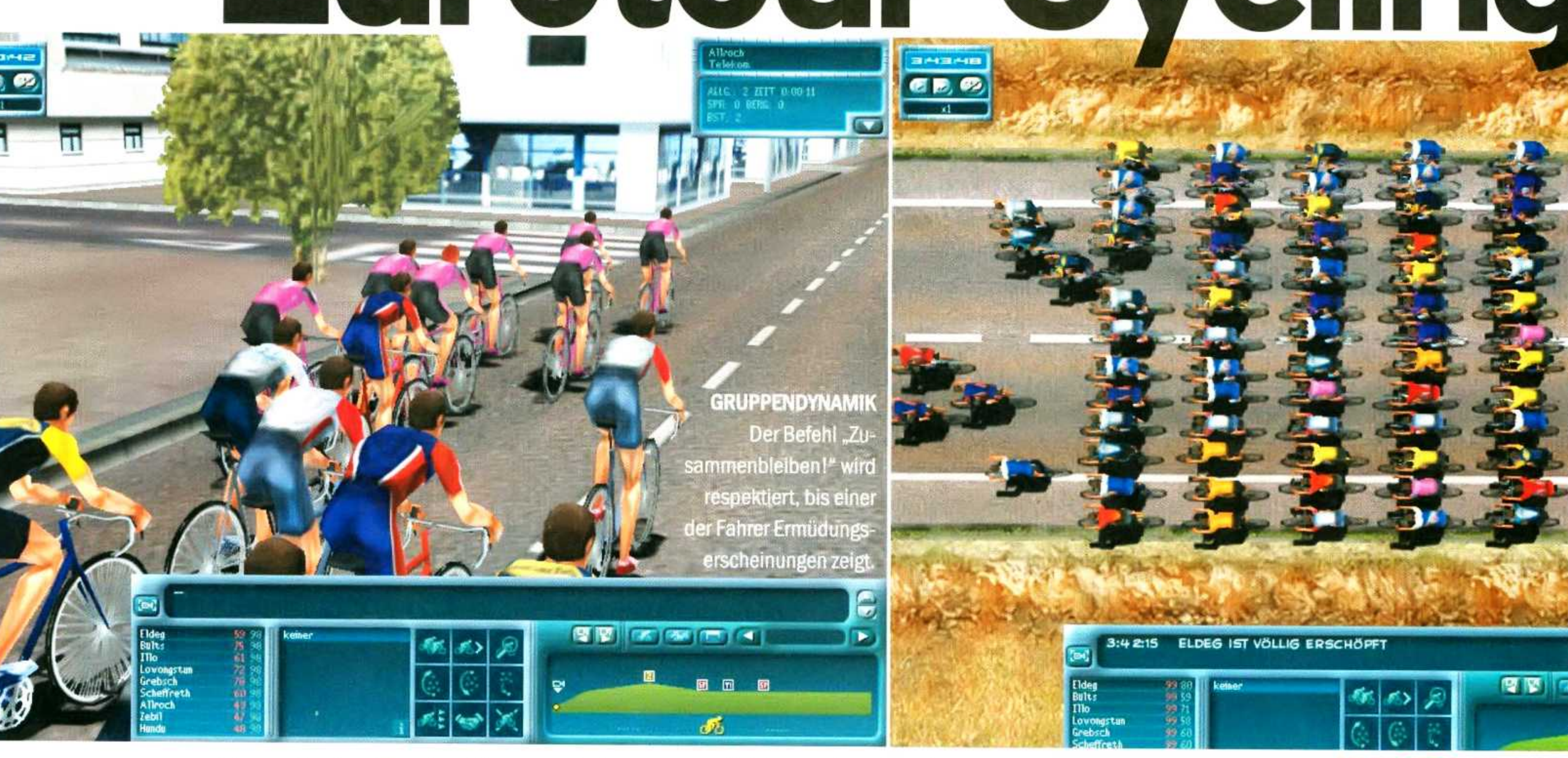
Die PC-Games-Referenzen: **SPORT**

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Links 2001	Golf-Simulation	90	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	90	05/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
NHL 2001	Eishockey-Simulation	90	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
FIFA 2001	Fußball-Simulation	88	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Grand Prix Legends	Rennsimulation	87	11/98	Havas Interactive, ca. DM 20,-
Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	87	01/01	Codemasters, ca. DM 80,-
Madden NFL 2002	Football-Simulation	87	10/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Superbike 2001	Motorrad-Simulation	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	86	09/00	Infogrames, ca. DM 90,-
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	86	01/01	Ubi Soft, ca. DM 90,-
Driver	Rennspiel	85	11/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Motocross Madness 2	Motocross-Rennspiel	84	08/00	Microsoft, ca. DM 80,-
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel	84	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	84	01/00	Infogrames, ca. DM 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Simulation	84	01/01	Activision, ca. DM 70,-
Mercedes-Benz Truck Racing	Truck-Rennspiel	82	11/00	THQ, ca. DM 80,-
F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	80	04/01	Ubi Soft, ca. DM 80,-
Flight Simulator 2000	Flugsimulation	80	11/99	Microsoft, ca. DM 100,-
TOCA 2	Tourenwagen-Simulation	79	05/99	Codemasters, ca. DM 30,-

HIGHLIGHTS

SEITE

Team Telekom Eurotour Cycling



GRUPPENDYNAMIK Der Befehl „Zusammenbleiben!" wird respektiert, bis einer der Fahrer Ermüdungserscheinungen zeigt.

GRUPPENSTATIK Nicht ganz ausgereifte Algorithmen sorgen gelegentlich für solch alberne Formationen. Nein, dies ist kein Fahrerstreik.

Veraltete Technik macht es unnötig schwierig, **Rennfahrer mit rasierten Beinen und EPO im Blut** zu Ruhm und Erfolg zu führen.

Sie übernehmen die Rolle des Teamchefs in dieser ungewöhnlichen Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel. Der wirtschaftliche Teil orientiert sich an erfolgreichen WiSim-Klassikern der späten Achtzigerjahre: Unzählige Radrennfahrer werden mitsamt ihren privatesten Daten wie beispielsweise ANS, BST oder FOR in riesigen Tabellen aufgelistet. Dass sich dahinter Anstieg, Beständigkeit und Form verbergen, verrät das Programm nicht, lediglich das Handbuch gibt Hinweise. Anhand zwölf solcher kryptischer Einträge schätzt man nun die Leistungsstärke eines Fahrers ein, verpflichtet ihn für ein Team und schickt ihn ins Trainingslager. 67 verschiedene Rennen stehen zur Verfügung, in denen man nun Teile des Teams um Geld und Weltcup-Punkte strampeln lassen kann – wer hier die Fähigkeiten seiner Fahrer, deren Trainingszustand und deren Terminkalender nicht genauestens kennt, hat seinen Job als Teamchef verfehlt. Das Spiel mit seinen wenigen und überfüllten Tabellen unterstützt ihn jedenfalls nicht. Bei drei der Rennen wird etwas Besonderes geboten: Während des Giro, der Tour und der Vuelta ist man per 3D-Modus live dabei und kann seinen Fahrern taktische Anweisungen geben. Ob nun ein Angriff stattfinden, ein schwächelnder Fahrer unterstützt oder eine Gruppe gebremst werden soll – über neun winzige Buttons hat man jederzeit Gewalt über seine Fahrer.

HARALD WAGNER



TESTURTEIL
TEAM TELEKOM EUROTOUR CYCLING

ENTWICKLER Dynamic	**ANBIETER** Dynamic Multimedia
PREIS Ca. DM 60,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HD: 275 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 275 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –
1 Spieler pro Packung

MEINUNG
HARALD WAGNER



Wer auf die kryptischen Tabellen verzichtet, nimmt sich die Chance auf Spielspaß.

Wer sich nicht mit den unverständlichen Tabellen herumärgern will, der nimmt eines der vorgefertigten Teams, lässt den Trainingsplan unverändert, schickt seine Jungs in irgendwelche Rennen und hat damit sogar Erfolg. Allerdings keinen Spaß, schließlich ist das Abstimmen das Trainingsplans auf die unzähligen Tabelleneinträge der einzige Spielinhalt. Immerhin ist sogar die automatisch gewählte Taktik der Fahrer in den drei großen Rennen so gut, dass man auch hier nicht eingreifen müsste – abgesehen von einer winzigen Kleinigkeit: Die Kerle vergessen zu essen. Wer nicht darauf achtet, dass die Jungs pünktlich ihre Vitamine und Spurenelemente zu sich nehmen, dem fallen die hoch bezahlten Fahrer schlichtweg vom Rad. Im dünnen Handbuch wird dieser Umstand leider genauso wenig erklärt wie beispielsweise der Zusammenhang von Bergtraining und BST.



GRAFIK 40%
Der 3D-Modus ist okay, der Rest veraltet.

SOUND 50%
Langweilige Sprachausgabe im 3D-Modus.

STEUERUNG 70%
Winzige Schalter, gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER –%
Keine Wertung möglich.

33

Micro Scooter Challenge



Auf den ersten Blick sieht **Micro Scooter Challenge** wie ein ganz normaler Fun-Racer aus: sieben Strecken, drei verschiedene fahrbare Untersätze, Power-ups, Trainings-, Einzel- und Meisterschaftsrennen. Doch um es mal vorsichtig zu formulieren: Das Machwerk schafft es nicht einmal ansatzweise, den offensichtlichen Spaß am Kickboard-Fahren auf den PC zu übertragen. Mit den famosen Tretrollern im Slalom durch grafisch ansprechende Fußgängerzonen brausen – das wär's gewesen. Stattdessen ist das Spiel in jeglicher Hinsicht ein Totalausfall, aber das mit einer bewundernswerten Konsequenz: Egal ob Grafik, Sound, Streckendesign oder Steuerung, in sämtlichen relevanten Bereichen unterbietet das Spiel die niedrigen Erwartungen deutlich. Trotz des Freundschaftspreises ist das Produkt angesichts vollmundiger Packungsrückseitenversprechen wie „Exzellente 3D-Grafik" eine Zumutung, von der Sie die Finger lassen sollten. GEORG VALTIN

Entwickler	Incagold
Anbieter	Brightstar
Preis	Ca. DM 35,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 11%

Autobahn Total: **Verfolgungsjagd**



Als professioneller Autodieb ist es Ihre Aufgabe, gestohlene Fahrzeuge gegen Bargeld aus deutschen Städten über die Grenze zu schaffen. Erschwert wird das Unterfangen durch mehrere Faktoren: die Polizei, die Sie verfolgt, andere Verkehrsteilnehmer, die Sie aufhalten, und eine vermurkste Steuerung. Also schweben Sie behäbig mit den aus wenigen Polygonen zusammengeschusterten, klobigen Boliden über hässlich texturierte Straßen und hoffen, den Level fehlerfrei zu absolvieren. Dann nämlich werden neue Strecken und Autos freigeschaltet. Spielerische Auswirkungen, etwa fundamentale Unterschiede im Fahrverhalten oder abwechslungsreiche Strecken, sucht man allerdings vergebens. Gleiches gilt für ein der Wirklichkeit nachempfundenes Fahr- oder Schadensmodell. Dazu noch abschließend ein kleiner Witz von der Packungsrückseite: „Realistische Fahrphysik, ausgeklügelte Gegnerintelligenz, Fahrspaß pur!" – ja ja, schon klar, und die Erde ist eine Scheibe. GEORG VALTIN

DUNKELHEIT Immer nachts treten Sie Ihre diebischen Fahrten an, immer genauso langweilig.

Entwickler	Incagold
Anbieter	Brightstar
Preis	Ca. DM 40,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 19%

Inline **Skating**



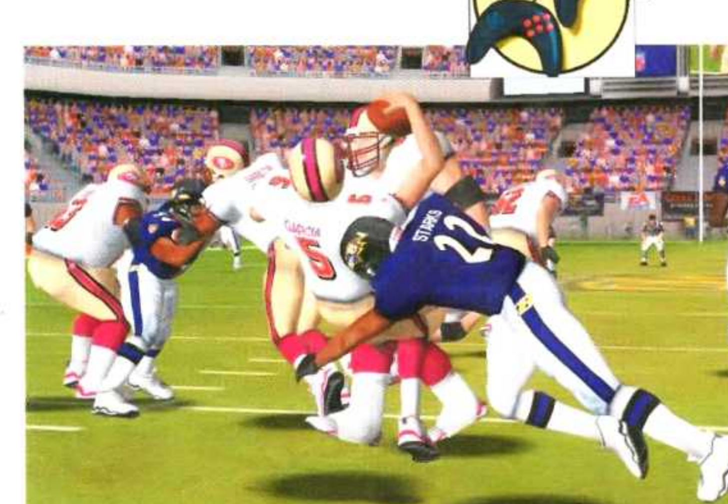
Kennen Sie noch die Simpsons-Folge, in der Homer aus seinem vertrauten Springfield in die grausame 3D-Welt gezogen wird? Umgekehrt geht es nichts ahnenden Skatern, die sich plötzlich in einer größtenteils zweidimensionalen und noch dazu hässlichen Umgebung wiederfinden. Mit abfotografierten, schlecht ausgeschnittenen Häuserwand-Texturen wollen die Entwickler den Eindruck erwecken, es handele sich um bekannte Schauplätze in München (Marienplatz), Berlin (Breitscheidplatz), Hamburg (Rathausmarkt) und Köln (Roncalliplatz). Spätestens wenn Sie es trotz behäbiger Steuerung und chaotischer Kameraperspektiven geschafft haben, zu einem Springbrunnen zu skaten, reißt selbst dem gutmütigsten Zocker der Geduldsfaden: Allen Ernstes soll ein ausgefranstes, flaches, weißes Etwas die Fontäne darstellen. Nach dem gleichen Schema sind die grafischen Objekte aufgebaut, die Bäume, Büsche und Blumen darstellen sollen. Haben Sie das Programm zu diesem Zeitpunkt noch nicht deinstalliert, dürfen Sie theoretisch mit den Funsportlern über Geländer rutschen, Fußgänger umkurven oder Balancefiguren von Eiskunstläufern imitieren. Fazit: Lieber **Tony Hawk's Pro Skater 2** spielen. GEORG VALTIN

Entwickler	Maus Games
Anbieter	Koch Media
Preis	Ca. DM 50,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 9%

Madden NFL 2002

MEHRSPIELER



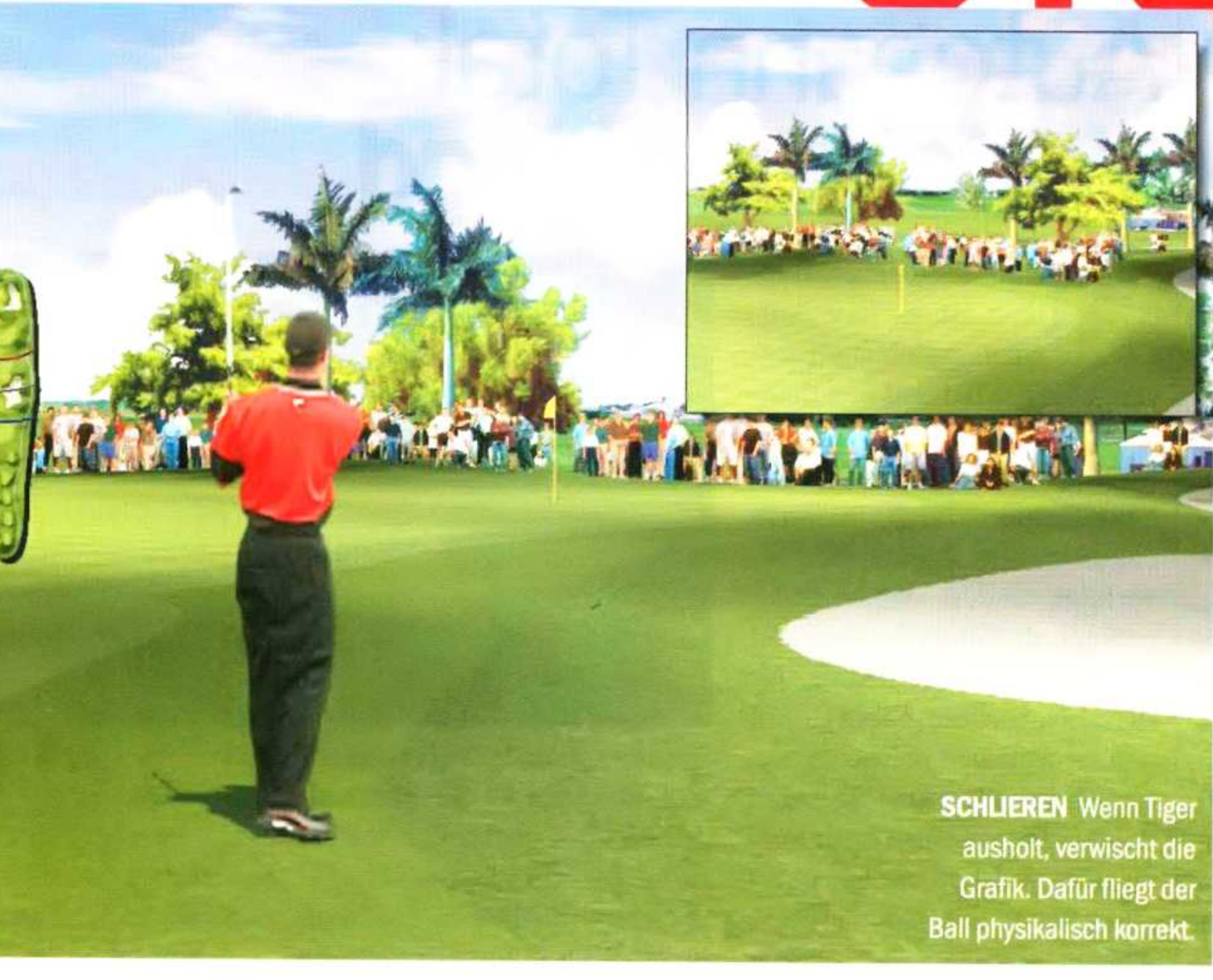
Traditionell zum Saisonauftakt erscheint auch dieses Jahr die Neuauflage der Football-Simulation **Madden NFL**. In der 2002-Version überraschen die Entwickler mit erstaunlich vielen kleinen Verbesserungen im Gameplay, die sich in vielen Fällen erst auf den zweiten Blick erschließen. Offensichtlich ist dagegen die großartige Grafik. Besonders die Animationen der Akteure wirken derart realistisch, dass **Madden NFL 2001** im direkten Vergleich wie eine Parodie wirkt. Egal, ob der Quarterback das Lederei zum Wide Receiver schleudert, der Running Back die Verteidiger mit eleganten Körpertäuschungen ins Leere laufen lässt oder zwei Kolosse aufeinander prallen: Das komplette Geschehen wirkt wie aus einem Guss. In Angriff und Verteidigung steht ein umfangreiches Repertoire an taktischen Varianten zur Auswahl. Dank zahlreicher Optionen lässt sich **NFL 2002** in die Action- oder Simulationsrichtung trimmen. Parameter wie Passgenauigkeit, Kicklänge oder Ermüdung bieten genügend Möglichkeiten zur detaillierten Konfiguration. GEORG VALTIN

DA KRACHT'S! Mit einem knallharten Angriff reißen wir den verdutzten Quarterback zu Boden.

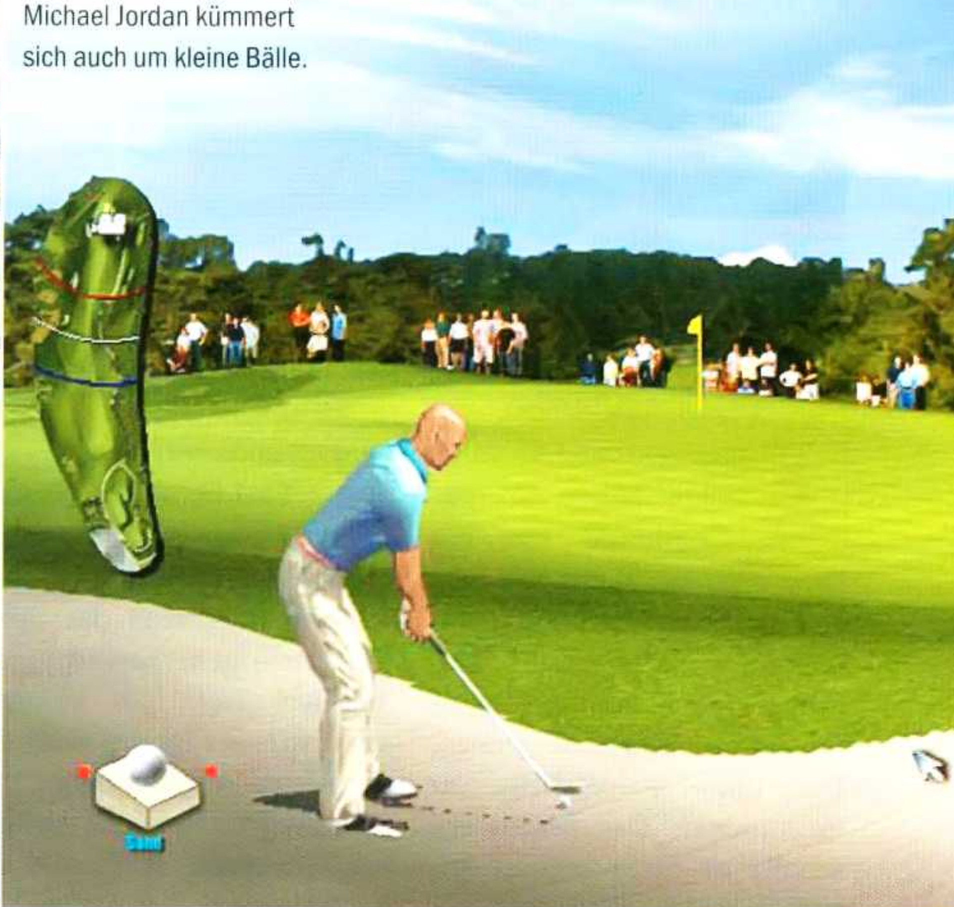
Entwickler	EA Sports
Anbieter	Electronic Arts
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	September 2001

SPIELSPASS 87%

Classics



SCHLIEREN Wenn Tiger ausholt, verwischt die Grafik. Dafür fliegt der Ball physikalisch korrekt.



GASTAUFTRITT Der große Michael Jordan kümmert sich auch um kleine Bälle.

Tiger Woods PGA Tour 2000

Grafisch schwingt Tiger Woods 2000 ein altes Eisen. Spielerisch bietet es der modernen Konkurrenz aber Paroli.

Das Negative vorweg: Wie Pappwände wirken die Wälder und Zuschauer abseits der Kurse in **Tiger Woods 2000**. Und was da den Ball trifft, könnte ebenso gut ein Nudelholz oder ein knorriger Ast sein. Alle Landschaftsobjekte – mit Ausnahme der hübschen Wiesen – machen irgendwie den Eindruck, als würden sie nicht hierher gehören.

Aber: Hinter der öden Fassade steckt eine anständige Golfsimulation. Alle Parcours der offiziellen Tour sind enthalten und wenn Sie auf dem Grün der Herron Bay, von Piper Glen oder Prestancia stehen, kann es vorkommen, dass Sie neben Star-Golfern auch mal auf die Basketball-Legende Michael „Air" Jordan in Digitalgestalt stoßen. Die Schwungtechniken entsprechen dem Üblichen: Mit der Maus zeigen Sie per Bewegung und Tastendruck an, wohin Sie wie stark abschlagen möchten. Bedenken müssen Sie dabei den Untergrund und die Windstärke.

Für Online-Spieler lohnt sich das 30-Mark-Angebot besonders: Im „Play with the Pros"-Modus dürfen Sie an realen Turnieren teilnehmen. Mitarbeiter von EA zeichnen die Schläge der echten Teilnehmer auf und übermitteln diese via Internet an Ihren Rechner, wo Sie dagegenhalten.

Anbieter .... Electronic Arts
Preis .... Ca. DM 30,-



Wussten Sie schon, dass ...

- Sie unter www.tigerwoods.com so ziemlich alle Infos rund um den Star und seinen sportlichen Werdegang finden?
- **Tiger Woods PGA Tour 2001** zum Vollpreis zweifelsohne das schlechtere Geschäft wäre?
- Tiger Woods in den Spielen immer dasselbe quietschrote Outfit trägt?

Gut & Günstig:

Bleifuß



Virgin, ca. DM 15,-

Der Methusalem unter den Rennspielen macht noch immer mehr Spaß als das meiste Junggemüse im Genre-Garten: Mit teuren Sportwagen brettern Sie über verschlungene Highspeed-Strecken in Städten und Bergen. Bremsen dürfen Sie niemals – das kostet zu viel Zeit. Höchstens mal einen Gang zurückschalten.

European Super League



Virgin, ca. DM 20,-

Gegen Electronic Arts' **FIFA**-Serie zieht diese Fußballsimulation deutlich den Kürzeren. Aber können Sie bei dem Preis viel falsch machen? Für schnelle Dribblings, Steilpässe, Flanken, Volleys und Kopfbälle in den **Ran**-Werbepausen reicht es – da stören auch Grafik- und Steuerungsmängel nur unwesentlich.

TIPPS&TRICKS

INDEX

KL = Komplettlösung
AT = Allgemeine Tipps

Titel	Art	PCG-Ausgabe
Age of Empires 2	KL	11+12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	KL	10+11/00
Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen	KL	3/01
Alpha Centauri	KL	4/99
Anstoß 2 Gold	AT	1/00
Anstoß 3	AT	4+5/00
Anstoß Action	AT	7/01
Baldur's Gate 2	AT	11/00-1/01
Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	KL	9/01 + 10/01
Black & White	AT	7/01
Black & White	KL	4/01+5/01
Bundesliga Stars	AT	10/99
Call to Power 2	AT	2/01
Catan – Die erste Insel	AT	12/99
Civilization: Call to Power	AT	7/99
Colin McRae Rally 2.0	AT	3/01
Command & Conquer 3: Feuersturm	KL	5+6/00
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	KL	10+11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	KL	6/99
Commandos 2	KL	10/01
Counter-Strike	AT	3/01
Cultures	AT	10/00
Daikatana	AT	8/00
Dark Project 2: The Metal Age	KL	5+6/00
Dark Reign 2	AT	8/00
Der Verkehrsgigant	AT	5/00
Desperados	KL	5/01 + 6/01
Desperados-Demo	KL	4/01
Deus Ex	AT	8/00
Diablo 2	KL	8-11/00
Diablo 2: Lord of Destruction	KL	9/01 + 10/01
Die Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen	AT	12/99
Die Siedler 4	KL	4/01+5/01
Die Sims	AT	4+5/00
Die Völker	KL	7+8/99
Die Völker 2	AT	8/01
Discworld Noir	KL	8/99
Drakan	KL	11/99
Driver	AT	11/99
DS9: The Fallen	AT	2/01
Dungeon Keeper 2	AT	8-10/99
Earth 2150	KL	12/99-2/00
Euro 2000	AT	7/00
F1 2000	AT	6/00
FIFA 2000	AT	12/99
FIFA 2001	AT	1/01
Flucht von Monkey Island	KL	1/01
Freespace 2	AT	1/00
Giants	KL	3/01
Gothic	AT	5/01
Gothic	KL	6/01
Ground Control	AT	8/00
GTA 2	AT	1/00
GTA London	KL	7/99
Gunman	AT	2/01
Half-Life	KL	4/99
Half-Life: Blue Shift	AT	9/01
Half-Life: Opposing Force	KL	3/00
Heavy Metal F.A.K.K. 2	AT	12/00
Hidden & Dangerous	AT	10/99
Homeworld	KL	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	KL	2/00
Jagged Alliance 2	KL	7+8/99
Lands of Lore 2	KL	6/99
Max Payne	AT	10/01
MDK 2	KL	8/00
Messiah	KL	7/00
Moorhuhn 2	KL	11/00
Need for Speed 4	KL	9/99
Need for Speed: Porsche	AT	6+7/00
NHL 2000	AT	12/99
NHL 2001	AT	12/00
No One Lives Forever	KL	1+2/01
Nox	KL	4/00
Operation Flashpoint	KL	8/01-10/01
Outcast	KL	9/99
Patrizier 2	AT	2/01
Pharao	AT	1/00
Pizza Syndicate	AT	5/99
Planescape Torment	AT	4/00
Play the Games Vol. 3	AT	10/00
Project: I.G.I.	AT	2+4/01
Rogue Spear	AT	1/00
Rollercoaster Tycoon	AT	5+6/99
Rückkehr nach Krondor	KL	5/99
Severance	AT	4/01
Shadowman	KL	10+11/99
Silver	KL	7/99
Sim City 3000: Deutschland-Edition	AT	8/00
Starlancer	KL	7/00
Star Trek: Armada	AT	7/00
Star Trek: Voyager – Elite Force	AT	10/00
Startopia	AT	8/01
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	KL	8/99
Star Wars Episode I: Racer	AT	9/99
Stupid Invaders	KL	4/01
Sudden Strike	AT	11/00
Summoner	AT	6/01
Superbike World Championship	AT	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	AT	3/00
System Shock 2	KL	12/99
Theme Park World	AT	1/00
Tomb Raider 4	KL	2+3/00
Tomb Raider: Die Chronik	KL	2/01
Tropico	KL	7/01 + 8/01
Unreal Ed. 2.0	AT	11/00
Vampire: Die Maskerade	KL	8+9/00
Wheel of Time	AT	2/00
Wizards & Warriors	AT	12/00
X: Beyond the Frontier	KL	10/99
Zeus	AT	1/01

Commandos 2



Das Warten hat endlich ein Ende: Commandos 2 ist da! In der 32-seitigen Extra-Beilage (Seite 51) zeigen wir Ihnen, wie Sie die anspruchsvollen Missionen meistern.

Die Tipps & Tricks-Abteilung ist seit dem Eintreffen von Commandos 2 kaum wiederzuerkennen: Die Redakteure erscheinen in Uniform zur Arbeit, an den Wänden hängen taktische Pläne mit wilden Einzeichnungen und alle halbe Stunde findet eine Lagebesprechung statt. Nach tage- und nächtelanger Tüftelei präsentieren wir Ihnen ausgebuffte Lösungen für jede Mission – natürlich inklusive detaillierter Levelkarten! Nach dem Absolvieren der zwei Trainingscamps gilt es, insgesamt zehn knifflige Missionen zu lösen. Im allgemeinen Teil machen wir Neulingen den Einstieg leicht. Aber auch routinierte Commandos-Kenner kommen auf ihre Kosten: Wir versorgen Sie mit jeder Menge nützliche Tipps zu den neuen Fähigkeiten der einzelnen Commandos.



Max Payne

Sie haben keine Chance gegen die finsteren Schergen der Unterwelt? Kein Problem. Wir haben auf vier Seiten die wichtigsten Tipps für eine erfolgreiche Säuberungsaktion in den Straßen von New York für Sie zusammengetragen. Außerdem finden Sie eine Auflistung der zahlreichen Geheimräume und Easter-Eggs sowie Hinweise auf Parallelen zu bekannten Filmszenen die im Spiel verteilt sind.



Operation Flashpoint

Wenn Sie Operation Flashpoint in vollen Zügen auskosten möchten, sollten Sie auf alle Fälle einen ausgiebigen Blick in den Editor riskieren. Keine Bange – das Erstellen eigener Missionen ist mit dem mitgelieferten Werkzeug wirklich keine Hexerei. Wir zeigen Ihnen auf acht Seiten die wichtigsten Grundlagen dafür. Außerdem finden Sie auf der Heft-CD ein großes Editor-Special.

LoD: Die neuen **Set-Gegenstände**

D

Aldurs Wachturm (Druiden-Set)



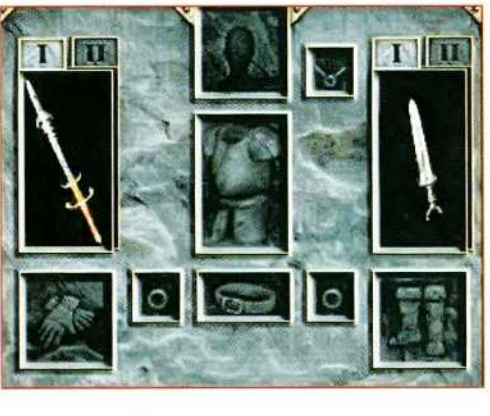
Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Aldurs Steinblick	Jäger-Verkleidung	Verteidigung: 157 bis 171 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 56 (nur Druide)	+90 Verteidigung 24% schnellere Erholung nach Treffer Mana regenerieren +17% Kälte-Widerstand +25% +5 zu Lichtradius
Aldurs Vormarsch	Kampfstiefel	Verteidigung: 39 bis 47 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 95 Unzerstörbar	+50 zu Leben 10% erlittener Schaden geht auf Mana 40% schneller rennen/gehen +180 zu maximaler Ausdauer Ausdauer-Heilung +32%
Aldurs Täuschung	Schatten-Platten-rüstung	Verteidigung: 746 bis 857 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 115	+300 Verteidigung Anforderungen -50% +20 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Blitz-Widerstand +30% +1 zu Elementar-Fertigkeiten (nur Druide) +1 zu Gestaltwandel-Fertigkeiten (nur Druide)
Aldurs Rhythmus	Zackenstern	Einhand-Schaden: 60-93 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 74 150% Schaden an Untoten	+200% erhöhter Schaden 300% Schaden an Dämonen Erhöht um 50-75 Blitz-Schaden 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

2-Teile-Bonus: +100 zu Angriffswert

3-Teile-Bonus: 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
Alle Widerstandsarten +50%
10% abgesaugtes Leben pro Treffer
10% abgesaugtes Mana pro Treffer
+150 Verteidigung
+150 zu Mana

Bul Kathos' Kinder



Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Bul Kathos' Heiliger Ansturm	Kolossklinge	Einhand-Schaden (nur Barbar): 78-210 Zweihand-Schaden: 183-363 Benötigter Level: 63 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschicklichkeit: 110	+200% erhöhter Schaden 35% Chance auf vernichtenden Schlag Alle Widerstandsarten +20% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung
Bul Kathos' Stammeswächter	Mythisches Schwert	Einhand-Schaden: 120-156 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 147 Benötigte Geschicklichkeit: 124	+200% erhöhter Schaden +50 Gift-Schaden über 2 Sekunden Feuer-Widerstand +50% +20 zu Stärke 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Komplett-Bonus: +2 zu allen Fertigkeiten
+200 zu Angriffswert
300% Schaden an Untoten, 300% Schaden an Dämonen, erhöht um 20 Feuer-Schaden, +25 Verteidigung

Leder des **Rinderkönigs**



Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Hörner des Rinderkönigs	Kriegshut	Verteidigung: 120 bis 128 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 20	+75 Verteidigung 35% erlittener Schaden geht auf Mana Halbierte Dauer der Erstarrung Angreifer erleidet Schaden von 10
Haut des Rinderkönigs	Beschlagenes Leder	Verteidigung: 51 bis 56 Benötigter Level: 18 Benötigte Stärke: 27	+60% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +18% +30 zu Leben 18% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Hufe des Rinderkönigs	Haileder-Stiefel	Verteidigung: 58 bis 74 Benötigter Level: 13 Benötigte Stärke: 47	+25 bis 35 Verteidigung +20 zu Geschicklichkeit Erhöht um 25-35 Feuer-Schaden 30% schneller rennen/gehen 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

2-Teile-Bonus: Gift-Widerstand +25%

Komplett-Bonus: +20 zu Stärke
+100 zu maximaler Ausdauer
30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten;
100% Extragold von Monstern;
25% Chance, Level 5 Statikfeld zu zaubern, wenn getroffen

Der **Schüler**

Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Perlenorakel	Amulett	Benötigter Level: 30	+1 zu allen Fertigkeiten Gift-Widerstand +35 bis 40% Kälte-Widerstand +18% Angreifer erleidet Schaden von 8 bis 10
Hände auflegen	Dornen-Handschuhe	Verteidigung: 79 bis 87 Benötigter Level: 63 Benötigte Stärke: 50	+25 Verteidigung 450% Schaden an Dämonen Feuer-Widerstand +50% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Heiliger Blitz bei Angriff zu zaubern
Dunkler Anhänger	Dämmerschleier	Verteidigung: 666 bis 882 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 77	+305 bis +415 Verteidigung Feuer-Widerstand +24% Erhöht um 4-6 Gift-Schaden über 2 Sekunden 25% Chance, Level 3 Nova zu zaubern, wenn getroffen
Initiationsritus	Dämonenleder-Stiefel	Verteidigung: 53 bis 60 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20	+25 Verteidigung Halbierte Dauer der Erstarrung +15 bis +25 zu maximaler Ausdauer 30% schneller rennen/gehen
Credendum	Mithril-Rolle	Verteidigung: 108 bis 115 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 106	+50 Verteidigung +10 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit Alle Widerstandsarten +15%

2-Teile-Bonus: +150 Verteidigung
3-Teile-Bonus: Erhöht um 21 Gift-Schaden über 3 Sekunden
4-Teile-Bonus: +10 zu Stärke
Komplett-Bonus: +10 zu Geschicklichkeit
+100 zu Mana
Alle Widerstandsarten +50%
+2 zu allen Fertigkeiten

Griswolds Erbe (Paladin-Set)



Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Griswolds Herz	Verzierte Plattenrüstung	Verteidigung: 917 bis 950 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 102	+500 Verteidigung Anforderungen -40% +20 zu Stärke +2 zu Defensive Auren (nur Paladin) gesockelt (3)
Griswolds Heldenmut	Korona	Verteidigung: 166 bis 280 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 105	+50% bis +70% verbesserte Verteidigung Anforderungen -40% Alle Widerstandsarten +5% 20% bis 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten gesockelt (2)
Griswolds Erlösung	Schlangenstab	Einhand-Schaden: 102-118 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 59 Benötigte Geschicklichkeit: 42	+175% erhöhter Schaden 350% Schaden an Untoten Anforderungen -20% 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit gesockelt (3)
Griswolds Ehre	Wirbel-Schild	Verteidigung: 246 bis 274 Benötigter Level: 68 Benötigte Stärke: 148 Chance zu Blocken: 55% Schlag-Schaden: 5-87 (nur Paladin)	+108 Verteidigung 65% schnellere Abblockrate gesockelt (3)

2-Teile-Bonus: +20 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +30 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
+150 zu Leben
+200 zu Angriffswert
Alle Widerstandsarten +50%

Brüder des **Himmels**



Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Haemosus Willenskraft	Harnisch	Verteidigung: 688 bis 702 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 52	+500 Verteidigung +40 Verteidigung gegen Nahkampf +35 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen -20% +75 zu Leben
Dangoons Lehre	Verstärkter Streitkolben	Einhand-Schaden: 41-49 Benötigter Level: 68 Benötigte Stärke: 112 Benötigte Geschicklichkeit: 62	+1,5 zu maximalem Schaden pro Level Erhöht um 20-30 Feuer-Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Frost-Nova bei Angriff zu zaubern 150% Schaden an Untoten
Taebaeks Ruhm	Schutz	Verteidigung: 203 bis 220 Benötigter Level: 81 Benötigte Stärke: 185 Chance zu Blocken: 75% (Paladin) 74% (Amazone, Assassine, Barbar) 69% (Druide, Totenbeschw., Zauberin) Unzerstörbar	+50 Verteidigung +100 zu Mana +25% erhöhte Chancen beim Blocken Schnellste Abblockrate Blitz-Widerstand +30% Angreifer erleidet Schaden von 30
Ondals Allmacht	Spitzhelm	Verteidigung: 164 bis 209 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 116	+50 Verteidigung +10 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Anforderungen -40% 24% schnellere Erholung nach Treffer 10% Chance, Level 3 Schwächen bei Angriff zu zaubern

2-Teile-Bonus: Ausdauer-Heilung +50%
3-Teile-Bonus: Leben wieder auffüllen +20
Komplett-Bonus: +2 zu allen Fertigkeiten
Alle Widerstandsarten +50%
Einfrieren nicht möglich
+5 zu Lichtradius



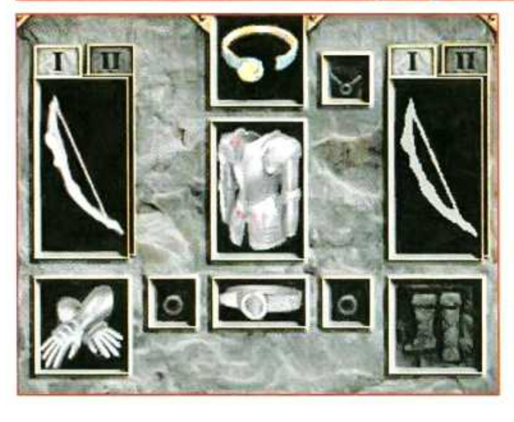
Unsterblicher König (Barbaren-Set)



2-Teile-Bonus:	+50 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus:	+75 zu Angriffswert zusätzlich
4-Teile-Bonus:	+125 zu Angriffswert zusätzlich
5-Teile-Bonus:	+150 zu Angriffswert zusätzlich
Komplett-Bonus:	+150 zu Leben Alle Widerstandsarten +50% Magie-Schaden reduziert um 10 +3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Wille des Unsterblichen Königs	Rächender Wächter	Verteidigung: 160 bis 175 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 65 (nur Barbar)	+125 Verteidigung 37% Extragold von Monstern 25% bis 40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +4 zu Lichtradius +2 zu Kriegsschreie (nur Barbar)
Steintrümmerer des Unsterblichen Königs	Ogerhammer	Zweihand-Schaden: 231-318 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 225 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden 300% Schaden an Dämonen 350% Schaden an Untoten 35% bis 40% Chance auf vernichtenden Schlag 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Seelenkäfig des Unsterblichen Königs	Heilige Rüstung	Verteidigung: 887 bis 1000 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 232	+400 Verteidigung Gift-Widerstand +50% 5% Chance, Level 5 Verzaubern zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Kampf-Fertigkeiten (nur Barbar)
Trupp des Unsterblichen Königs	Kriegsgürtel	Verteidigung: 77 bis 88 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 110	+36 Verteidigung +25 zu Stärke Blitz-Widerstand +31% Feuer-Widerstand +28%
Schmiede des Unsterblichen Königs	Kriegs-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 108 bis 118 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 110	+65 Verteidigung +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit 12% Chance, Level 4 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen
Säule des Unsterblichen Königs	Kriegsstiefel	Verteidigung: 118 bis 128 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 125	+75 Verteidigung +44 zu Leben +110 zu Angriffswert 40% schneller rennen/gehen

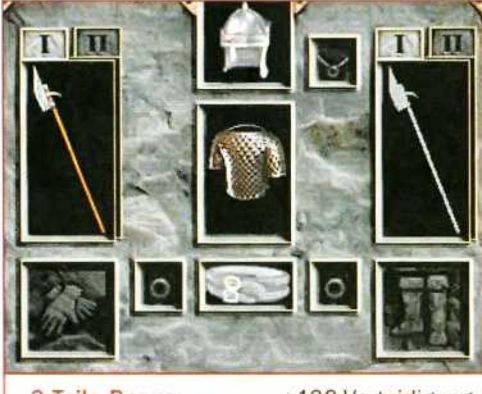
M'Avinas Kriegsgesang (Amazonen-Set)



2-Teile-Bonus:	+20 zu Stärke
3-Teile-Bonus:	+30 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus:	+3 zu allen Fertigkeiten Alle Widerstandsarten +50% +100 Verteidigung +100 zu Angriffswert 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
M'Avinas Wahre Sicht	Diadem	Verteidigung: 200 bis 210 Benötigter Level: 64	+150 Verteidigung +25 zu Mana Leben wieder auffüllen +10 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
M'Avinas Besitzer	Großer Matronenbogen	Zweihand-Schaden: 40-207 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 108 Benötigte Geschicklichkeit: 152 (nur Amazone)	+188% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Nova zu zaubern, wenn getroffen +3 zu Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten (nur Amazone)
M'Avinas Umarmung	Krakenschale	Verteidigung: 767 bis 873 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 122	+350 Verteidigung +4 Verteidigung pro Level Anforderungen -30% Magie-Schaden reduziert um 5 bis 12 10% Chance, Level 3 Gletschernadel zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Passive und Magische Fertigkeiten (nur Amazone)
M'Avinas Umklammerung	Kampf-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 76 bis 86 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20	+45 bis +50 Verteidigung +10 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Erhöht um 6-18 Kälte-Schaden Halbierte Dauer der Erstarrung 56% Extragold von Monstern
M'Avinas Grundsatz	Haileder-Gürtel	Verteidigung: 81 bis 86 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 20	+50 Verteidigung 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% schneller rennen/gehen +5 zu Lichtradius

Hwanins Majestät



2-Teile-Bonus:	+100 Verteidigung
3-Teile-Bonus:	+100 Verteidigung zusätzlich
Komplett-Bonus:	+100 Verteidigung zusätzlich 20% abgesaugtes Leben pro Treffer Alle Widerstandsarten +30% 30% schneller rennen/gehen +2 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Hwanins Pracht	Große Krone	Verteidigung: 156 bis 226 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 103	+100% verbesserte Verteidigung Magie-Schaden reduziert um 10 Kälte-Widerstand +37% Leben wieder auffüllen +20
Hwanins Gerechtigkeit	Pinne	Zweihand-Schaden: 42-159 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 95 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 5-25 Blitz-Schaden +330 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Eis-Stoß bei Angriff zu zaubern
Hwanins Zuflucht	Komplettpanzerhemd	Verteidigung: 376 bis 390 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 86	+200 Verteidigung +100 zu Leben Gift-Widerstand +27% 10% Chance, Level 3 Statikfeld zu zaubern, wenn getroffen
Hwanins Segen	Gürtel	Verteidigung: 5 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25	+1,5 Verteidigung pro Level Erhöht um 3-33 Blitz-Schaden 12% erlittener Schaden geht auf Mana Verhindert Monsterheilung

Najs **Alte Spur**

Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Najs Reif	Reif	Verteidigung: 95 bis 105 Benötigter Level: 28	+75 Verteidigung Erhöht um 25-35 Feuer-Schaden +15 zu Stärke; +5 zu Lichtradius 12% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Najs Leichte Rüstung	Höllenschmieden-Plattenrüstung	Verteidigung: 721 bis 830 Benötigter Level: 71 Benötigte Stärke: 79	+300 Verteidigung Anforderungen -60%; +65 zu Leben Alle Widerstandsarten +25% 45% erlittener Schaden geht auf Mana +1 zu allen Fertigkeiten
Najs Rätsler	Ältestenstab	Zweihand-Schaden: 200-228 Benötigter Level: 78 Benötigte Stärke: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 37 150% Schaden an Untoten	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 6-45 Blitz-Schaden +70 zu Mana; +35 zu Energie 30% schnellere Zauberrate 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu allen Fertigkeiten

2-Teile-Bonus: +175 Verteidigung
Komplett-Bonus: +1 zu allen Fertigkeiten
+20 zu Stärke
+15 zu Geschicklichkeit
+100 zu Mana; alle Widerstandsarten +50%; Leben wieder auffüllen +10

Tal Rashas Hüllen (Zauberinnen-Set)



Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Tal Rashas Lidloses Auge	Wirbelnder Kristall	Einhand-Schaden: 18-42 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: - Benötigte Geschicklichkeit: - (nur Zauberin)	+111 zu Leben; +77 zu Mana +10 zu Energie; 20% schnellere Zauberrate +1 zu Blitz-Beherrschung (nur Zauberin) +2 zu Feuer-Beherrschung (nur Zauberin) +1 zu Kälte-Beherrschung (nur Zauberin)
Tal Rashas Horadrim-Wappen	Totenmaske	Verteidigung: 99 bis 131 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 55	+45 Verteidigung; +60 zu Leben +30 zu Mana; alle Widerstandsarten +15% 10% abgesaugtes Mana pro Treffer
Tal Rashas Obhut	Lackierte Plattenrüstung	Verteidigung: 833 bis 941 Benötigter Level: 71 Benötigte Stärke: 84	+400 Verteidigung; Anforderungen -60% Blitz-Widerstand +40%; Feuer-Widerstand +40% Kälte-Widerstand +40% Magie-Schaden reduziert um 15 88% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Tal Rashas Feine Kleidung	Kettengürtel	Verteidigung: 35 bis 40 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 47	Anforderungen -20% +20 zu Geschicklichkeit; +30 zu Mana 37% erlittener Schaden geht auf Mana 10% bis 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Tal Rashas Urteil	Amulett	Benötigter Level: 67	+50 zu Leben; +42 zu Mana Blitz-Widerstand +33% Erhöht um 3-32 Blitz-Schaden +2 zu Fertigkeiten der Zauberin

2-Teile-Bonus: Leben wieder auffüllen +10
3-Teile-Bonus: 65% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
4-Teile-Bonus: 24% schnellere Erholung nach Treffer
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
Erhöht Leben pro Level
Alle Widerstandsarten +50%
+150 Verteidigung
+50 Verteidigung gegen Geschoss

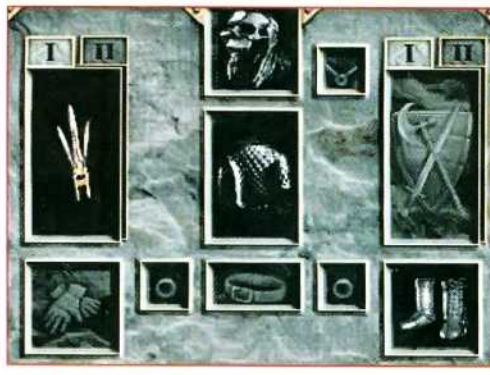
Sanders Dummheit



Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Sanders Vorbild	Kappe	Verteidigung: 3 bis 5 Benötigter Level: 25	+1 Verteidigung pro Level Angreifer erleidet Schaden von 8 35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Sanders Aberglaube	Knochenstab	Einhand-Schaden: 5-12 Benötigter Level: 25 150% Schaden an Untoten	+75% erhöhter Schaden Erhöht um 25-75 Kälte-Schaden +25 zu Mana; 8% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% schnellere Zauberrate
Sanders Tabu	Schwere Handschuhe	Verteidigung: 25 bis 31 Benötigter Level: 28	+20 bis +25 Verteidigung; +40 zu Leben Erhöht um 9-11 Gift-Schaden über 3 Sekunden 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sanders Riprap	Schwere Stiefel	Verteidigung: 5 Benötigter Level: 20 Benötigte Stärke: 18	+5 zu Stärke; +10 zu Geschicklichkeit +100 zu Angriffswert 40% schneller rennen/gehen

2-Teile-Bonus: +50 Verteidigung
3-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert
Komplett-Bonus: +1 zu allen Fertigkeiten
+50 zu Mana; 4% abgesaugtes Leben pro Treffer; 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Natalyas Hass (Assassinen-Set)



Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Natalyas Totem	Kampfhelm	Verteidigung: 195 bis 260 Benötigter Level: 59 Benötigte Stärke: 58	+135 Verteidigung; +10 zu Stärke +25 zu Geschicklichkeit Alle Widerstandsarten +10% Magie-Schaden reduziert um 3
Natalyas Mal	Scheren-Suwayyah	Einhand-Schaden: 123-153 Benötigter Level: 79 Benötigte Stärke: 118 Benötigte Geschicklichkeit: 118 (nur Assassine)	+200% erhöhter Schaden 300% Schaden an Untoten 300% Schaden an Dämonen Erhöht um 12-17 Feuer-Schaden Erhöht um 50 Kälte-Schaden Verteidigung des Ziels ignorieren 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Natalyas Schatten	Kürass-Panzerhemd	Verteidigung: 540 bis 646 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 149	+150 Verteidigung +1 zu Leben pro Level; Gift-Widerstand +25% Dauer der Vergiftung reduziert um 75% +2 zu Schatten-Disziplinen (nur Assassine)
Natalyas Seele	Ringstiefel	Verteidigung: 112 bis 119 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 65	+75 Verteidigung; Blitz-Widerstand +15% Kälte-Widerstand +15% Erhöhte Ausdauer-Heilung +0.25% pro Level 40% schneller rennen/gehen

2-Teile-Bonus: Magie-Schaden reduziert um 15
3-Teile-Bonus: +200 Verteidigung
Komplett-Bonus: +150 Verteidigung zusätzlich
16% abgesaugtes Leben pro Treffer
16% abgesaugtes Mana pro Treffer
Alle Widerstandsarten +50%
+3 zu allen Fertigkeiten



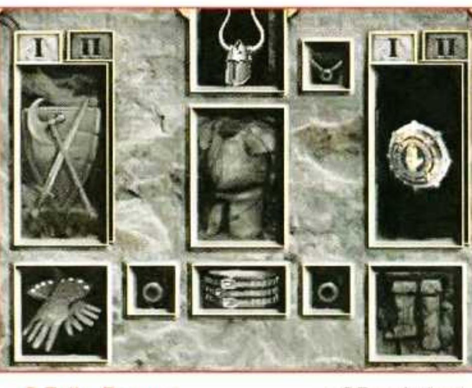
Sazabis **Großer Tribut**



2-Teile-Bonus: 40% schneller rennen/gehen
Komplett-Bonus: Erhöht maximales Leben +27%
Alle Widerstandsarten +30%
15% abgesaugtes Leben pro Treffer

Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Sazabis Geisteshülle	Kesselhelm	Verteidigung: 175 bis 184 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 82	+100 Verteidigung Blitz-Widerstand +15 bis +20% Feuer-Widerstand +15 bis +20% +1 zu allen Fertigkeiten
Sazabis Kobalt-Erlöser	Rätselhaftes Schwert	Einhand-Schaden: 12-192 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 99 Benötigte Geschicklichkeit: 109 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden 418% Schaden an Dämonen Erhöht um 25-35 Kälte-Schaden +5 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sazabis Geister-Befreier	Balrogleder	Verteidigung: 810 bis 917 Benötigter Level: 67 Benötigte Stärke: 165	+400 Verteidigung +300 zu Angriffswert gegen Dämonen +25 zu Stärke +50 bis +75 zu Leben 30% schnellere Erholung nach Treffer

Waisenruf



2-Teile-Bonus: +35 zu Leben
3-Teile-Bonus: Angreifer erleidet Schaden von 5
Komplett-Bonus: +50 zu Leben zusätzlich
+20 zu Stärke
+10 zu Geschicklichkeit
+100 Verteidigung
Alle Widerstandsarten +15%
80% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Guillaumes Gesicht	Flügelhelm	Verteidigung: 187 bis 245 Benötigter Level: 34 Benötigte Stärke: 115	+120% verbesserte Verteidigung +15 zu Stärke 15% Todesschlag 35% Chance auf vernichtenden Schlag 30% schnellere Erholung nach Treffer
Whitstans Wache	Rundschild	Verteidigung: 129 bis 151 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 53 Chance zu Blocken: 75% (alle Charaktere)	+175% verbesserte Verteidigung Schnellste Abblockrate +55% erhöhte Chancen beim Blocken Halbierte Dauer der Erstarrung +5 zu Lichtradius
Magnus' Haut	Haileder-Handschuhe	Verteidigung: 49 bis 60 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 20	+50% verbesserte Verteidigung +100 zu Angriffswert Feuer-Widerstand +15% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +3 zu Lichtradius
Wilhelms Stolz	Kampfgürtel	Verteidigung: 64 bis 73 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 88	+75% verbesserte Verteidigung 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Kälte-Widerstand +10%

Trang-Ouls Avatar (Totenbeschwörer-Set)



2-Teile-Bonus: Mana regenerieren +15%
3-Teile-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
4-Teile-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
Komplett-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
+100 zu Mana
Alle Widerstandsarten +50%
+200 Verteidigung
Leben wieder auffüllen +5
+3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/ Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Trang-Ouls Verkleidung	Knochenfratze	Verteidigung: 180 bis 257 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 106	+80 bis +100 Verteidigung +150 zu Mana 24% schnellere Erholung nach Treffer Angreifer erleidet Schaden von 20 Leben wieder auffüllen +5
Trang-Ouls Schuppen	Chaosrüstung	Verteidigung: 787 bis 855 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 84	+150% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen -40% Gift-Widerstand +40% 40% schneller rennen/gehen +2 zu Herbeirufungs-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Trang-Ouls Flügel	Kantor-Trophäe	Verteidigung: 175 bis 189 Benötigter Level: 54 Benötigte Stärke: 50 Chance zu Blocken: 60% (nur Totenbeschwörer)	+125 Verteidigung +30% erhöhte Chancen beim Blocken +25 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Gift-Widerstand +40% Feuer-Widerstand +38% bis +45% +2 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Trang-Ouls Gurt	Troll-Gürtel	Verteidigung: 134 bis 166 Benötigter Level: 62 Benötigte Stärke: 91	+75 bis +100 Verteidigung +66 zu Leben +25 bis +50 zu Mana +30 zu maximaler Ausdauer Anforderungen -40% Einfrieren nicht möglich Leben wieder auffüllen +5
Trang-Ouls Krallen	Schwere Armschienen	Verteidigung: 89 bis 96 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 58	+30 Verteidigung Kälte-Widerstand +30% 20% schnellere Zauberrate +2 zu Flüche (nur Totenbeschwörer)

LoD - Einzigartige Gegenstände

Einzigartige Helme (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Bauernkrone	Kriegshut	Verteidigung: 90 bis 106 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 20	+100% verbesserte Verteidigung +20 zu Vitalität +20 zu Energie 5% schneller rennen/gehen Leben wieder auffüllen +12 +1 zu allen Fertigkeiten
Felsstopper	Schaller	Verteidigung: 110 bis 132 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 43	+110% verbesserte Verteidigung +13 zu Geschicklichkeit +23 zu Leben +15 zu Energie Blitz-Widerstand +37% 30% schnellere Erholung nach Treffer
Raubschädel	Spitzhelm	Verteidigung: 98 bis 107 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 59	+35 Verteidigung +0,5 zu Mana pro Level 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 10% schnellere Zauberrate 10% schnellere Erholung nach Treffer
Dunkelsichthelm	Kesselhelm	Verteidigung: 75 bis 84 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 82	+2 Verteidigung pro Level 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Einfrieren nicht möglich -4 zu Lichtradius 2% Chance, Level 5 Schwache Sicht zu zaubern, wenn getroffen
Walkürenflügel	Flügelhelm	Verteidigung: 120 bis 133 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 115	+35 Verteidigung 30% schnellere Zauberrate 30% schnellere Erholung nach Treffer 30% schneller rennen/gehen 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Schwarzhorns Gesicht	Totenmaske	Verteidigung: 162 bis 258 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 55	+200% verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand +15% +20 Blitz-Absorption Verlangsamt Ziel um 20% Angreifer erleidet 25 Blitz-Schaden Monster-Heilung verhindern
Krone der Diebe	Große Krone	Verteidigung: 214 bis 310 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 103	+175% verbesserte Verteidigung +25 zu Geschicklichkeit +50 zu Leben +35 zu Mana Feuer-Widerstand +33% 8% abgesaugtes Leben pro Treffer
Vampirblick	Kampfhelm	Verteidigung: 120 bis 250 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 58	+100% verbesserte Verteidigung 8% abgesaugtes Leben pro Treffer 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Schaden reduziert um 25 Magie-Schaden reduziert um 15 15% langsamere Ausdauer-Absaugung

Einzigartige Rüstungen (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Der Geisterschleier	Geisterrüstung	Verteidigung: 255 bis 295 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 38	+150% verbesserte Verteidigung Leben wieder auffüllen +10 Magie-Schaden reduziert um 10 Einfrieren nicht möglich +1 zu allen Fertigkeiten
Haut des Vampirmagiers	Schlangenleder-rüstung	Verteidigung: 244 bis 279 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 43	+120% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +35% Magie-Schaden reduziert um 15 30% schnellere Zauberrate
Haut des Geschundenen	Dämonen-lederrüstung	Verteidigung: 335 bis 374 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 50	+175% verbesserte Verteidigung 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 Angreifer erleidet Schaden von 15 Repariert 1 Haltbarkeit in 20 Sekunden Erhöht maximale Haltbarkeit 100%
Eisenpelz	Bänderrüstung	Verteidigung: 276 bis 306 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 61	+100% verbesserte Verteidigung +13 zu Geschicklichkeit +27 zu Leben Magie-Schaden reduziert um 13
Krähenkrächzen	Komplett-panzerhemd	Verteidigung: 466 bis 503 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 86	+165% verbesserte Verteidigung +15 zu Geschicklichkeit 10% schnellere Erholung nach Treffer 35% Chance auf offene Wunden 15% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Geisterschmiede	Verbund-kettenhemd	Verteidigung: 347 bis 378 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 44	+120% verbesserte Verteidigung +1,25 Leben pro Level +15 zu Stärke Feuer-Widerstand +5% Erhöht um 5-10 Feuer-Schaden +4 zu Lichtradius Gesockelt (2)
Dunels Schale	Harnisch	Verteidigung: 488 bis 525 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 65	+160% verbesserte Verteidigung +1,25 Verteidigung pro Level +15 zu Stärke +1 zu Leben pro Level Alle Widerstandsarten +20%
Schaftstopper	Kettenrüstung	Verteidigung: 594 bis 639 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 92	+200% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss +60 zu Leben Schaden reduziert um 30
Skulders Zorn	Eisenrüstung	Verteidigung: 675 bis 729 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 97	+200% verbesserte Verteidigung +30 zu Vitalität Magie-Schaden reduziert um 25 Repariert 1 Haltbarkeit pro Sekunde +1,25% Extragold von Monstern pro Level +1 zu allen Fertigkeiten
Que-Hegans Weisheit	Magier-Plattenrüstung	Verteidigung: 562 bis 652 Benötigter Level: 51 Benötigte Stärke: 55	+150% verbesserte Verteidigung +20 zu Energie +3 zu Mana nach jedem Volltreffer Magie-Schaden reduziert um 10 30% schnellere Zauberrate 15% schnellere Erholung nach Treffer
Schutzengel	Templer-Mantel	Verteidigung: 441 bis 479 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 118	+75% verbesserte Verteidigung +100 zu Angriffswert gegen Dämonen +4 zu Lichtradius +15% zu maximalem Gift-, Kälte-, Blitz- und Feuer-Widerstand +1 zu Fertigkeiten des Paladin
Zahnreihe	Haizahnrüstung	Verteidigung: 826 bis 877 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 103	+200% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung +10 zu Stärke Feuer-Widerstand +15% Angreifer erleidet Schaden von 20 40% Chance auf offene Wunden
Atmas Wehklagen	Gravierte Plattenrüstung	Verteidigung: 622 bis 666 Benötigter Level: 51 Benötigte Stärke: 125	+120% verbesserte Verteidigung +2 Verteidigung pro Level +15 zu Geschicklichkeit Leben wieder auffüllen +10 Erhöht maximales Mana 15% 30% schnellere Erholung nach Treffer
Schwarzer Hades	Chaosrüstung	Verteidigung: 756 bis 820 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 140	+140% verbesserte Verteidigung +150 zu Angriffswert gegen Dämonen Angreifer erleidet Schaden von 15 Halbierte Dauer der Erstarrung -2 zu Lichtradius Gesockelt (1)
Leichentrauer	Verzierte Plattenrüstung	Verteidigung: 1.125 bis 1.215 Benötigter Level: 55 Benötigte Stärke: 170	+170% verbesserte Verteidigung +8 zu Stärke Kälte-Widerstand +35% Magie-Schaden reduziert um 15 3% Chance, Level 2 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Schilde (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Eingeweidebeißer	Verteidiger	Verteidigung: 73 bis 88 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 38 Chance zu Blocken: 65% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 8-12	+80% verbesserte Verteidigung +35% erhöhte Chance beim Blocken 30% schnellere Abblockrate +80 zu Leben +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
Mosars Gesegneter Kreis	Rundschild	Verteidigung: 141 bis 165 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 53 Chance zu Blocken: 60% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 7-14	+200% verbesserte Verteidigung +25% erhöhte Chance beim Blocken Alle Widerstandsarten +25% Gesockelt (2)
Sturmjäger	Scutum	Verteidigung: 84 bis 97 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 71 Chance zu Blocken: 62% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 11-15	+60% verbesserte Verteidigung +20% erhöhte Chance beim Blocken +150 zu Angriffswert Blitz-Widerstand +35% Halbierte Dauer der Erstarrung +35 zu maximalem Schaden
Tiamats Rüge	Drachenschild	Verteidigung: 59 bis 67 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 91 Chance zu Blocken: 58% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 15-24	+20% erhöhte Chance beim Blocken Alle Widerstandsarten +25% bis +30% Erhöht um 10-20 Schaden Erhöht um 14-28 Gift-Schaden über 4 Sekunden Erhöht um 5-10 Kälte-Schaden Erhöht um 8-16 Blitz-Schaden Erhöht um 10-25 Feuer-Schaden
Lanzenwache	Stachelschild	Verteidigung: 108 bis 124 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 65 Chance zu Blocken: 60% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 18-35	+60% verbesserte Verteidigung +50 zu Leben Erhöht maximales Mana 35% 15% erlittener Schaden geht auf Mana 30% schnellere Erholung nach Treffer Angreifer erleidet Schaden von 25



Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Gerkes Zuflucht	Pavese	Verteidigung: 153 bis 175 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 133 Chance zu Blocken: 75% (Paladin) 74% (Amazone, Assassine, Barbar) 69% (Druide, Totenb., Zauberin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 10-17	+125% verbesserte Verteidigung +25% erhöhte Chance beim Blocken +1 zu Leben pro Level Leben wieder auffüllen +15 Schaden reduziert um 15 Magie-Schaden reduziert um 15
Lidlose Wand	Kampfschild	Verteidigung: 90 bis 270 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 58 Chance zu Blocken: 50% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 14-20	+80% verbesserte Verteidigung 50% schnellere Abblockrate +5 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit +5 zu Vitalität +5 zu Energie +4 zu Lichtradius
Radaments Kugel	Alter Schild	Verteidigung: 148 bis 169 Benötigter Level: 50 Benötigte Stärke: 110 Chance zu Blocken: 71% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 12-16	+85% verbesserte Verteidigung +25% erhöhte Chance beim Blocken Gift-Widerstand +20% Erhöht um 13-23 Gift-Schaden über 3 Sekunden 4% Chance, Level 4 Gift-Nova zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Handschuhe (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Giftgriff	Dämonenleder-Handschuhe	Verteidigung: 39 bis 49 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 12	+40% verbesserte Verteidigung Gift-Widerstand +30% +5% zu maximalem Gift-Widerstand Erhöht um 23-47 Gift-Schaden über 3 Sekunden 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% Chance auf vernichtenden Schlag
Grab-Palme	Haileder-Handschuhe	Verteidigung: 52 bis 62 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20	+60% verbesserte Verteidigung +300% Schaden an Untoten +162 zu Angriffswert gegen Untote +5 zu Stärke +10 zu Energie
Ghul-Leder	Schwere Armschienen	Verteidigung: 44 bis 54 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58	+20% verbesserte Verteidigung +4 zu Angriffswert gegen Untote pro Level +4% Schaden an Untoten pro Level +20 zu Leben 5% abgesaugtes Leben pro Treffer
Lavagicht	Kampf-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 89 bis 97 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 88	+50 Verteidigung Erhöht um 10-20 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +24% Halbierte Dauer der Erstarrung +20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 2% Chance, Level 10 Verzaubern bei Angriff zu zaubern
Höllenschlund	Kriegs-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 105 bis 112 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 110	+150% verbesserte Verteidigung Erhöht um 15-40 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +20% Einfrieren nicht möglich Angreifer erleidet Schaden von 10 5% Chance, Level 1 Meteor bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Gürtel (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Ohrenkette	Dämonenleder-Schärpe	Verteidigung: 78 bis 91 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20	+170% verbesserte Verteidigung 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Schaden reduziert um 15 Magie-Schaden reduziert um 15
Klingenschweif	Haileder-Gürtel	Verteidigung: 56 bis 61 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20	+25 Verteidigung +5 zu Stärke Stech-Angriff Angreifer erleidet Schaden von 0,25 pro Level
Düsterfalle	Kettengürtel	Verteidigung: 70 bis 80 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58	+100% verbesserte Verteidigung +30 zu Vitalität 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Erhöht maximales Mana 15% -3 zu Lichtradius
Schneeklopfer	Kampfgürtel	Verteidigung: 62 bis 71 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 88	+70% verbesserte Verteidigung Erhöht um 5-15 Kälte-Schaden +15% zu maximalem Kälte-Widerstand +5 Kälte-Absorption 5% Chance, Level 10 Blizzard zu zaubern, wenn getroffen
Donnergotts Gedeihen	Kriegsgürtel	Verteidigung: 86 bis 109 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 110	+110% verbesserte Verteidigung Erhöht um 5-15 Blitz-Schaden +15 zu Mana Blitz-Widerstand +10% +10% zu maximalem Blitz-Widerstand 3% Chance, Level 2 Himmelsfaust zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Stiefel (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Infernosprung	Dämonenleder-Stiefel	Verteidigung: 61 bis 79 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20	+120% verbesserte Verteidigung Erhöht um 10-35 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +20% +15% zu maximalem Feuer-Widerstand 30% schneller rennen/gehen 65% Extragold von Monstern +2 zu Lichtradius
Wasserwanderung	Haileder-Stiefel	Verteidigung: 99 bis 117 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 18	+200% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss +15 zu Geschicklichkeit +65 zu Leben +40 zu maximaler Ausdauer 20% schneller rennen/gehen
Seidenweberei	Ringstiefel	Verteidigung: 103 bis 123 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 65	+180% verbesserte Verteidigung +50 Verteidigung gegen Geschoss Erhöht maximales Mana 10% +5 zu Mana nach jedem Volltreffer 30% schneller rennen/gehen
Warzenbrüter	Kampfstiefel	Verteidigung: 81 bis 98 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 95	+110% verbesserte Verteidigung +10 zu Geschicklichkeit Erhöht maximale Haltbarkeit 100% 20% schneller rennen/gehen 100% Extragold von Monstern 45% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Blutreiter	Kriegsstiefel	Verteidigung: 70 bis 89 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 93	+65% verbesserte Verteidigung +10 zu maximalem Schaden Anforderungen -25% 15% Todesschlag 30% schneller rennen/gehen

Einzigartige Schwerter (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Blutvergießer	Gladius	Einhand-Schaden: 43-108 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 25	+190% erhöhter Schaden Erhöht um 20-45 Schaden +90 zu Angriffswert 8% abgesaugtes Leben pro Treffer 10% langsamere Ausdauer-Absaugung 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Kälteraub Auge	Hacksäbel	Einhand-Schaden: 24-63 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 52	+200% erhöhter Schaden 50% Chance auf vernichtenden Schlag Verlangsamt Ziel um 30% Treffer blendet Ziel Erhöht maximale Haltbarkeit 70%
Hexenfeuer	Schamschir	Einhand-Schaden: 61-102 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 58 Benötigte Geschicklichkeit: 58	+165% erhöhter Schaden Erhöht um 35-40 Schaden Feuer-Widerstand +25% +10% zu maximalem Feuer-Widerstand Verteidigung des Ziels ignorieren 3% Chance, Level 4 Hydra bei Angriff zu
Klinge des Ali Baba	Tulwar	Einhand-Schaden: 35-77 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 70	+120% erhöhter Schaden +15 zu Geschicklichkeit +15 zu Mana +1,5% Extragold von Monstern pro Level 35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten Gesockelt (2)
Ginthers Riss	Dimensions-klinge	Einhand-Schaden: 64-155 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 85 Benötigte Geschicklichkeit: 60	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 25-50 Schaden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Magie-Schaden reduziert um 20 Erhöht maximale Haltbarkeit 100%
Kopfhauer	Kampfschwert	Einhand-Schaden: 40-85 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 92 Benötigte Geschicklichkeit: 43	150% erhöhter Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +15 zu Stärke +0,75% Todesschlag pro Level Monster-Heilung verhindern
Pestbringer	Runenschwert	Einhand-Schaden: 35-150 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 103 Benötigte Geschicklichkeit: 79	150% erhöhter Schaden Erhöht um 10-45 Schaden Erhöht um 47-94 Gift-Schaden über 4 Sekunden Gift-Widerstand +45% 3% Chance, Level 4 Gift-Nova bei Angriff zu zaubern
Der Atlantide	Altes Schwert	Einhand-Schaden: 52-124 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 127 Benötigte Geschicklichkeit: 88	+190% erhöhter Schaden +16 zu Stärke +8 zu Geschicklichkeit +10 zu Vitalität +75 Verteidigung +2 zu Fertigkeiten des Paladin
Crainte Vomir	Espandon	Einhand-Schaden (nur Barbar): 22-71 Zweihand-Schaden: 49-110 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 73 Benötigte Geschicklichkeit: 61	+175% erhöhter Schaden -70 zu Monster-Verteidigung pro Treffer Verlangsamt Ziel um 35% 20% schneller rennen/gehen Schaden reduziert um 10 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Bing Sz Wang	Dakische Sichel	Einhand-Schaden (nur Barbar): 29-69 Zweihand-Schaden: 59-140 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 64 Benötigte Geschicklichkeit: 14	+130% erhöhter Schaden Erhöht um 20-40 Kälte-Schaden +20 zu Stärke Lässt das Ziel erstarren Anforderungen -30% 5% Chance, Level 1 Frost-Sphäre bei Angriff zu zaubern
Die Böse Schale	Stoßschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 30-111 Zweihand-Schaden: 57-174 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 104 Benötigte Geschicklichkeit: 71	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 47-94 Gift-Schaden über 4 Se- +7,5% Schaden an Untoten pro Level Gift-Widerstand +50% 5% Chance, Level 2 Verstärkter Schaden Angriff zu zaubern
Wolkenbrecher	Prunkschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 35-100 Zweihand-Schaden: 97-150 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 113 Benötigte Geschicklichkeit: 20	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 10-60 Blitz-Schaden +10% zu maximalem Blitz-Widerstand +30 Verteidigung Angreifer erleidet Schaden von 15 +2 zu Lichtradius 5% Chance, Level 2 Himmelsfaust bei Angriff zu zaubern
Todesfallen-Flamme	Bidenhänder	Einhand-Schaden (nur Barbar): 41-101 Zweihand-Schaden: 63-118 Benötigter Level: 46 Benötigte Stärke: 125 Benötigte Geschicklichkeit: 94	+120% erhöhter Schaden Erhöht um 50-100 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +40% +10 Feuer-Absorption 2% Chance, Level 8 Verzaubern bei Angriff zu zaubern 5% Chance, Level 4 Feuerblitz bei Angriff zu zaubern
Schwertwache	Scharfrichter-schwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 66-110 Zweihand-Schaden: 82-220 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 85 Benötigte Geschicklichkeit: 55	+175% erhöhter Schaden Alle Widerstandsarten +10% 30% erlittener Schaden geht auf Mana +100 Verteidigung gegen Geschoss +2,5 Verteidigung pro Level Anforderungen -50%

Einzigartige Dolche (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Rückenbrecher	Poignard	Einhand-Schaden: 18-54 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 25	+200% erhöhter Schaden +10 zu Geschicklichkeit 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Monster-Heilung verhindern Verteidigung des Ziels ignorieren 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Herzausreißer	Langdolch	Einhand-Schaden: 45-113 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 58	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 15-35 Schaden 150% Bonus zu Angriffswert 35% Todesschlag Verteidigung des Ziels ignorieren
Blackbogs Spitze	Cinquedea	Einhand-Schaden: 30-76 Benötigter Level 38 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 88	Erhöht um 15-45 Schaden +50 Verteidigung Verlangsamt Ziel um 50% 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sturmdorn	Stilett	Einhand-Schaden: 47-90 Benötigter Level 41 Benötigte Stärke: 47 Benötigte Geschicklichkeit: 97	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-60 Blitz-Schaden +1% Blitz-Widerstand pro Level Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 20 25% Chance, Level 3 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Äxte (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Kältetod	Kriegsbeil	Einhand-Schaden: 28-58 Benötigter Level: 36	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 40 Kälte-Schaden Kälte-Widerstand +15% +15% zu maximalem Kälte-Widerstand 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 8% Chance, Level 3 Eis-Stoß bei Angriff zu zaubern 8% Chance, Level 5 Frost-Nova zu zaubern, wenn getroffen
Schlachtergeselle	Spaltaxt	Einhand-Schaden: 55-132 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 68 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-50 Schaden 35% Todesschlag 25% Chance auf offene Wunden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Inselschlag	Zwillingsaxt	Einhand-Schaden: 37-110 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 85	+190% erhöhter Schaden +10 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Vitalität +10 zu Energie 25% Chance auf vernichtenden Schlag +50 Verteidigung gegen Geschoss +2 zu Druiden-Fertigkeiten
Pompes Zorn	Bogenpicke	Einhand-Schaden: 33-81 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 94 Benötigte Geschicklichkeit: 70	+140% erhöhter Schaden Erhöht um 35-50 Feuer-Schaden Verlangsamt Ziel um 50% 4% Chance, Level 8 Vulkan bei Angriff zu zaubern Wegstoßung
Wächter-Dao	Dao	Einhand-Schaden: 40-112 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 121	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 29-44 Gift-Schaden über 6 Sekunden Gift-Widerstand +30% Angreifer erleidet Schaden von 15 5% Chance, Level 8 Gift-Nova bei Angriff zu zaubern
Glaube des Kriegsherrn	Militäraxt	Zweihand-Schaden: 38-93 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 73	+175% erhöhter Schaden +1 zu Vitalität pro Level Alle Widerstandsarten +10% Leben wieder auffüllen +20 +75 Verteidigung Repariert 1 Haltbarkeit pro Sekunde
Zauberstern	Schlagaxt	Zweihand-Schaden: 55-129 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 37	+165% erhöhter Schaden +100 zu Mana Magie-Schaden reduziert um 20 10% schnellere Zauberrate Anforderungen -60%
Sturmreiter	Tabar	Zweihand-Schaden: 48-154 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 101	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 35-75 Schaden Erhöht um 35-75 Blitz-Schaden 5% Chance, Level 3 Combo-Blitz bei Angriff zu zaubern 4% Chance, Level 10 Kettenblitz bei Angriff zu zaubern
Knochen-schlächterklinge	Prunkaxt	Zweihand-Schaden: 54-162 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 115 Benötigte Geschicklichkeit: 79	+200% erhöhter Schaden +2,5% Schaden an Untoten pro Level 35% Bonus zu Angriffswert +5 zu Angriffswert gegen Untote pro Level +8 zu Stärke 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Der Minotaurus	Alte Axt	Zweihand-Schaden: 110-177 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 125	+140% erhöhter Schaden Erhöht um 45-90 Schaden +15 zu Stärke Halbierte Dauer der Erstarrung Verlangsamt Ziel um 50% 30% Chance auf vernichtenden Schlag Treffer blendet Ziel

Einzigartige Speere (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Der Aufspießer	Kampfspeer	Zweihand-Schaden: 25-92 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 25	+150% erhöhter Schaden +150 zu Angriffswert 40% Chance auf offene Wunden Verteidigung des Ziels ignorieren Monster-Heilung verhindern +20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Kelpie-Falle	Kampfdreizack	Zweihand-Schaden: 47-92 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 77 Benötigte Geschicklichkeit: 25	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-50 Schaden +10 zu Stärke +1,25 zu Leben pro Level Feuer-Widerstand +50% Verlangsamt Ziel um 50%
Seelenernter	Kriegsforke	Zweihand-Schaden: 44-110 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 64 Benötigte Geschicklichkeit: 76	+175% erhöhter Schaden 7% abgesaugtes Leben pro Treffer 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Anforderungen -20% 20% langsamere Ausdauer-Absaugung
Hone Sundan	Yari	Zweihand-Schaden: 81-165 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 101	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 20-70 Schaden 45% Chance auf vernichtenden Schlag Repariert 1 Haltbarkeit in 10 Sekunden Gesockelt (1)
Spitze der Ehre	Lanze	Zweihand-Schaden: 66-279 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 110 Benötigte Geschicklichkeit: 88	+145% erhöhter Schaden Erhöht um 50-85 Schaden +1,25% zu Schaden an Dämonen pro Level 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 10% schnellere Erholung nach Treffer +5 zu Lichtradius

Einzigartige Stangen (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Der Beinschaber	Lochaber-Axt	Zweihand-Schaden: 12-116 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 80	+100% erhöhter Schaden 6% abgesaugtes Leben pro Treffer Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 20 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Schwarzegelklinge	Pinne	Zweihand-Schaden: 28-90 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 50	+100% erhöhter Schaden +1,25 zu maximalem Schaden pro Level 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Anforderungen -25% -2 zu Lichtradius 3% Chance, Level 5 Schwächen bei Angriff zu zaubern



Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Athenes Zorn	Kampfsense	Zweihand-Schaden: 50-126 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 82 Benötigte Geschicklichkeit: 82	+180% erhöhter Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +15 zu Geschicklichkeit +100 zu Leben 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +2 zu Fertigkeiten des Barbaren
Pierre Tombale Couant	Partisane	Zweihand-Schaden: 88-195 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 57 Benötigte Geschicklichkeit: 34	+160% erhöhter Schaden Erhöht um 15-35 Schaden 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Anforderungen -50% 55% Todesschlag 30% schnellere Erholung nach Treffer +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
Husoldal Evo	Helmbarte	Zweihand-Schaden: 46-221 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 133 Benötigte Geschicklichkeit: 91	+160% erhöhter Schaden Erhöht um 40-65 Schaden +200 zu Angriffswert Leben wieder auffüllen +20 Monster-Heilung verhindern
Grims Brennender Tod	Schlachtensense	Zweihand-Schaden: 87-203 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 140 Benötigte Geschicklichkeit: 140	+190% erhöhter Schaden Erhöht um 20-50 Feuer-Schaden +10 zu Stärke Feuer-Widerstand +15% Angreifer erleidet Schaden von 8

Einzigartige Knüppel (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Zerschmetterer des Dunkel-Clans	Knüttel	Einhand-Schaden: 17-61 Benötigter Level: 34 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+195% erhöhter Schaden +200% Schaden an Dämonen +200 zu Angriffswert gegen Dämonen +1 zu Fertigkeiten des Barbaren
Fleischwolf	Stachelkeule	Einhand-Schaden: 64-107 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 30 150% Schaden an Untoten	+130% erhöhter Schaden Erhöht um 35-50 Schaden 20% Todesschlag 20% Chance auf vernichtenden Schlag 15% Chance auf offene Wunden Monster-Heilung verhindern
Schrill-Frost	Kriegsknüppel	Einhand-Schaden: 41-63 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 61 150% Schaden an Untoten	+175% erhöhter Schaden Erhöht um 15-60 Kälte-Schaden Einfrieren nicht möglich
Mondfall	Zackenstern	Einhand-Schaden: 44-68 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 74 150% Schaden an Untoten	+120% erhöhter Schaden Erhöht um 25-90 Feuer-Schaden Magie-Schaden reduziert um 15 3% Chance, Level 6 Meteor bei Angriff zu zaubern
Baezils Wirbel	Knute	Einhand-Schaden: 39-105 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 82 Benötigte Geschicklichkeit: 73 150% Schaden an Untoten	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 20-50 Blitz-Schaden +100 zu Mana Blitz-Widerstand +25% 5% Chance, Level 8 Nova bei Angriff zu zaubern
Erderschütterer	Kampfhammer	Einhand-Schaden: 98-162 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 100 150% Schaden an Untoten	+180% erhöhter Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Treffer blendet Ziel Wegstoßung 3% Chance, Level 7 Riss bei Angriff zu zaubern
Blutbaumstumpf	Kriegskeule	Zweihand-Schaden: 151-222 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 124 150% Schaden an Untoten	+185% erhöhter Schaden +10 zu Stärke Alle Widerstandsarten +20% 50% Chance auf vernichtenden Schlag
Der Hammer der Schmerzen	Eisenhammer	Zweihand-Schaden: 152-247 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 85 Unzerstörbar 150% Schaden an Untoten	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 25-60 Schaden Anforderungen -50% Angreifer erleidet Schaden von 20 3% Chance, Level 5 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen 3% Chance, Level 5 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Zepter (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Zakarums Hand	Runenzepter	Einhand-Schaden: 42-90 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+200% erhöhter Schaden 300% Bonus zu Angriffswert 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Mana regenerieren +10% Ausdauer-Heilung +15% 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 3% Chance, Level 5 Blizzard bei Angriff zu zaubern
Der Stinksprinkler	Weihwasserstab	Einhand-Schaden: 50-103 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 76 150% Schaden an Untoten	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 29-39 Gift-Schaden über 2 Sekunden 3% Chance, Level 2 Verwirren bei Angriff zu zaubern 3% Chance, Level 10 Altern bei Angriff zu zaubern +2 zu Fertigkeiten des Paladin
Hand des gesegneten Lichts	Göttliches Zepter	Einhand-Schaden: 70-170 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 103 150% Schaden an Untoten	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-75 Schaden 100% Bonus zu Angriffswert Mana regenerieren +15% +50 Verteidigung +4 zu Lichtradius +3 zu Heiliger Blitz (nur Paladin)

Einzigartige Totenbeschwörer-Stäbe (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Selbstmord-Zweig	Verbrannter Stab	Einhand-Schaden: 8-18 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+40 zu Leben Erhöht maximales Mana 10% Alle Widerstandsarten +10% Angreifer erleidet Schaden von 25 50% schnellere Zauberrate
Monolithensplitter	Versteinerter Stab	Einhand-Schaden: 8-24 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+1,25 zu Leben pro Level +1,25 zu Mana pro Level Leben wieder auffüllen +5 30% schnellere Erholung nach Treffer 10% schnellere Zauberrate
Arm von König Leonc	Grabesstab	Einhand-Schaden: 10-22 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+1,25 zu Mana pro Level 10% schnellere Zauberrate 5% Chance, Level 2 Knochengefängnis zu zaubern, wenn getroffen 2% Chance, Level 5 Knochengeist zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Herbeirufungsfertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Schwarzhand-schlüssel	Gruftstab	Einhand-Schaden: 23-54 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+50 zu Leben 20% erlittener Schaden geht auf Mana Feuer-Widerstand +27% 30% schnellere Zauberrate +2 zu Lichtradius +3 zu Flüchen (nur Totenbeschwörer)

Einzigartige Zauberinnen-Stäbe (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Klingenreißer	Schlagstab	Zweihand-Schaden: 6-21 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+80 zu Leben +175 zu Mana Alle Widerstandsarten +50% Magie-Schaden reduziert um 15 Angreifer erleidet Schaden von 15 30% schnellere Zauberrate
Rippenbrecher	Kampfstab	Zweihand-Schaden: 8-26 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+15 zu Geschicklichkeit +100 Verteidigung Mana regenerieren +20% Leben wieder auffüllen +15 20% schnellere Zauberrate +3 zu Kälte-Fertigkeiten (nur Zauberin)
Wallender Zorn	Zedernstab	Zweihand-Schaden: 11-32 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	Erhöht maximales Leben 50% Alle Widerstandsarten +25% Angreifer erleidet Schaden von 20 20% schnellere Zauberrate +3 zu Fertigkeiten der Zauberin
Warpspeer	Prunkstab	Zweihand-Schaden: 28-79 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	Erhöht um 14-45 Schaden 100% Bonus zu Angriffswert +100 Verteidigung gegen Geschoss +2 zu Telekinese (nur Zauberin) +3 zu Teleportieren (nur Zauberin) +2 zu Fertigkeiten der Zauberin
Schädelsammler	Runenstab	Zweihand-Schaden: 24-58 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+50 zu Leben Erhöht maximales Mana 30% +10 zu Mana nach jedem Volltreffer Treffer veranlasst Monster zur Flucht 60% 20% schnellere Zauberrate +3 zu Statikfeld (nur Zauberin)

Einzigartige Bögen (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Himmelsschlag	Schneidebogen	Zweihand-Schaden: 16-52 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 43	+175% erhöhter Schaden Erhöht um 35-55 Blitz-Schaden +100 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 zu Energie
Reißhaken	Klingenbogen	Zweihand-Schaden: 24-66 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 62	+200% erhöhter Schaden +35 zu Mana 30% Chance auf offene Wunden Verlangsamt Ziel um 30% 30% schnellere Zauberrate
Kuko Shakaku	Zedernbogen	Zweihand-Schaden: 28-81 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 53 Benötigte Geschicklichkeit: 49	+180% erhöhter Schaden Feuer-Widerstand +40% Stech-Angriff 2% Chance, Level 10 Feuer-Blitz bei Angriff zu zaubern +3 zu Feuerbrandpfeil (nur Amazone)
Endloshagel	Doppelbogen	Zweihand-Schaden: 33-78 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58 Benötigte Geschicklichkeit: 73	+200% erhöhter Schaden +40 zu Mana Kälte-Widerstand +35% +50 Verteidigung gegen Geschoss +2 zu Multischuss (nur Amazone)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Wilde Kette	Kurzer Belagerungsbogen	Zweihand-Schaden: 34-79 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 65 Benötigte Geschicklichkeit: 80	+165% erhöhter Schaden Alle Widerstandsarten +40% +1% Todesschlag pro Level 2% Chance, Level 5 Verstärkter-Schaden bei Angriff zu zaubern
Klippentöter	Langer Belagerungsbogen	Zweihand-Schaden: 30-126 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 95	+200% erhöhter Schaden +50 zu Leben +80 Verteidigung gegen Geschoss +2 zu Amazonen-Fertigkeiten Wegstoßung
Magierzorn	Runenbogen	Zweihand-Schaden: 35-87 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 73 Benötigte Geschicklichkeit: 103	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 35-75 Schaden 150% Bonus zu Angriffswert +10 zu Geschicklichkeit 15% abgesaugtes Mana pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 30 Treffer blendet Ziel +3 zu Gelenkter Pfeil (nur Amazone)
Goldschlag-Bogen	Prunkbogen	Zweihand-Schaden: 30-150 Benötigter Level: 46 Benötigte Stärke: 95 Benötigte Geschicklichkeit: 118	+200% erhöhter Schaden +100% bis +250% Schaden an Dämonen +150% Bonus zu Angriffswert +65 Verteidigung gegen Geschoss 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% Chance, Level 2 Himmelsfaust bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Armbrüste (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Langer Briser	Arabeleste	Zweihand-Schaden: 37-72 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 52 Benötigte Geschicklichkeit: 61	+170% erhöhter Schaden +30 zu Leben 45% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten Wegstoßung 1% Chance, Level 3 Tornado bei Angriff zu zaubern
Eiterspeier	Belagerungs-armbrust	Zweihand-Schaden: 58-121 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 0 Benötigte Geschicklichkeit: 0	+190% erhöhter Schaden Erhöht um 28-47 Gift-Schaden über 2 Sekunden Gift-Widerstand +25% +10% zu maximalem Gift-Widerstand Anforderungen -100% 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 3% Chance, Level 3 Gift-Nova bei Angriff zu zaubern +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
Bunza-Do Kyanon	Balliste	Zweihand-Schaden: 72-123 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 110 Benötigte Geschicklichkeit: 80	+120% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level +35 zu Geschicklichkeit +75 Verteidigung Stech-Angriff 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Dämonenmaschine	Chu-Ko-Nu	Zweihand-Schaden: 35-80 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 95	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 35-75 Schaden Erhöht maximales Mana 50% +65 Verteidigung Feuert explodierende Bolzen ab Stech-Angriff

Einzigartige Ringe

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Nagelring	Ring	Benötigter Level: 7	Magie-Schaden reduziert um 2 +18 zu Angriffswert Angreifer erleidet Schaden von 3 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Manald-Heilung	Ring	Benötigter Level: 15	4% abgesaugtes Mana pro Treffer Leben wieder auffüllen +5 +20 zu Leben
Der Stein von Jordan	Ring	Benötigter Level: 29	+1 zu allen Fertigkeiten Erhöht maximales Mana 25% Erhöht um 1-12 Blitz-Schaden +20 zu Mana
Zwergenstern	Ring	Benötigter Level: 45	Magie-Schaden reduziert um 15 Ausdauer-Heilung +15% +25 zu maximaler Ausdauer +40 zu Leben 70% Extragold von Monstern
Rabenfrost	Ring	Benötigter Level: 45	4% Chance, Level 5 Frost-Nova zu zaubern, wenn getroffen Einfrieren nicht möglich Kälte-Widerstand +35% Erhöht um 15-25 Kälte-Schaden
Bul Kathos Hochzeitsring	Ring	Benötigter Level: 58	+1 zu allen Fertigkeiten 4% abgesaugtes Leben pro Treffer +50 zu maximaler Ausdauer +20 zu Leben
Constricting Ring	Ring	Benötigter Level: 95	Alle Widerstandsarten +100% Saugt eigenes Leben ab 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +15% zu allen maximalen Widerstandsarten

Einzigartige Amulette

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Nokozan-Relikt	Amulett	Benötigter Level: 10	+3 zu Lichtradius +10% zu maximalem Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand +10% Erhöht um 3-6 Feuer-Schaden
Das Auge von Ettlich	Amulett	Benötigter Level: 15	+1 bis +5 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 3% bis 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöht um (1-3) bis (2-5) Kälte-Schaden +10-40 Verteidigung gegen Geschoss
Das Mahim-Eiche-Kuno	Amulett	Benötigter Level: 25	+10 Verteidigung +40 zu Angriffswert +20 zu Mana +20 zu Leben +5 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke
Sarazenenglück	Amulett	Benötigter Level: 47	2% Chance, Level 5 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen 3% Chance, Level 5 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern Alle Widerstandsarten +15% +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke
Das Katzenauge	Amulett	Benötigter Level: 50	30% schneller rennen/gehen +45 Verteidigung gegen Geschoss +75 Verteidigung +20 zu maximaler Ausdauer 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Mondsichel	Amulett	Benötigter Level: 50	10% erlittener Schaden geht auf Mana -2 zu Lichtradius 15% abgesaugtes Mana pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 10 +45 zu Mana
Atmas Skarabäus	Amulett	Benötigter Level: 60	2% Chance, Level 4 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern +3 zu Lichtradius Gift-Widerstand +75% Erhöht um 29-39 Gift-Schaden über 4 Sekunden Angreifer erleidet Schaden von 4
Die aufgehende Sonne	Amulett	Benötigter Level: 65	2% Chance, Level 10 Meteor zu zaubern, wenn getroffen +1 Feuer-Absorption pro Level +4 zu Lichtradius Erhöht um 24-48 Feuer-Schaden
Zorn des Hohen Fürsten	Amulett	Benötigter Level: 65	+0,375% Todesschlag pro Level 30% schneller rennen/gehen +1 zu allen Fertigkeiten Blitz-Widerstand +35% Erhöht um 5-20 Blitz-Schaden
Maras Kaleidoskop	Amulett	Benötigter Level: 67	+1 zu allen Fertigkeiten Alle Widerstandsarten +20% +5 zu Energie +5 zu Vitalität +5 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke

Einzigartige klassenspezifische Gegenstände

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Lycanders Flanke	Zeremonial-Pike	Zweihand-Schaden: 105-252 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 115 Benötigte Geschicklichkeit: 98 (nur Amazone)	+150% erhöhter Schaden +0,5% Todesschlag pro Level +100 Verteidigung gegen Geschoss 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung +2 zu Fertigkeiten der Amazone Weitere klassenspezifische Eigenschaften
Arreats Antlitz	Schlächter-Schutz	Verteidigung: 116 bis 151 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 118 (nur Barbar)	+25% verbesserte Verteidigung +0,5 zu maximalem Schaden pro Level +30 zu Leben -15% Ziel-Verteidigung +1 zu Kampf-Fertigkeiten (nur Barbar) +2 zu Fertigkeiten des Barbaren
Homunkulus	Hierofant-Trophäe	Verteidigung: 58 bis 70 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 58 Chance zu Blocken: 52% (nur Totenbeschwörer)	+1 zu Mana pro Level +15% erhöhte Chancen beim Blocken 25% erlittener Schaden geht auf Mana Mana regenerieren +8% +1 zu Flüche (nur Totenbeschwörer) +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers Weitere klassenspezifische Eigenschaften



Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Das Auge	Wirbelnder Kristall	Einhand-Schaden: 18-42 Benötigter Level: 42 (nur Zauberin)	Erhöht um 10-20 Blitz-Schaden +0,5 zu Mana pro Level +2 zu Mana nach jedem Volltreffer Verlangsamt Ziel um 20% 3% Chance, Level 10 Teleportieren zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Fertigkeiten der Zauberin Weitere klassenspezifische Eigenschaften
Bartucs Chop Chop	Großklauen	Einhand-Schaden: 28-47 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 79 Benötigte Geschicklichkeit: 79 (nur Assassine)	+35% erhöhter Schaden 25% Todesschlag -35% Ziel-Verteidigung Treffer blendet Ziel +10 zu Geschicklichkeit +25 zu Mana 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu Schatten-Disziplinen (nur Assassine) +2 zu Fertigkeiten der Assassine
Herold von Zarkarum	Vergoldeter Schild	Verteidigung: 216 bis 253 Benötigter Level: 40 Benötigte Stärke: 104 Chance zu Blocken: 62% Schlag-Schaden: 20-28 (nur Paladin)	+50% verbesserte Verteidigung +15% erhöhte Chance beim Blocken 50% schnellere Abblockrate Einfrieren nicht möglich +2% Schaden an Untoten pro Level +10 zu Angriffswert gegen Untote pro Level +1 zu offensive Auren (nur Paladin) +2 zu Fertigkeiten des Paladin Weitere klassenspezifische Eigenschaften
Lycanders Ziel	Zeremonial-Bogen	Zweihand-Schaden: 34-73 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 95 Benötigte Geschicklichkeit: 118 (nur Amazone)	+80% erhöhter Schaden Alle Widerstandsarten +40% 30% schnellere Erholung nach Treffer 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +2 zu Fertigkeiten der Amazone Weitere klassenspezifische Eigenschaften
Jalals Mähne	Totenmaske	Verteidigung: 73 bis 98 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 65 (nur Druide)	+50 zu Leben 20% schnellere Erholung nach Treffer 25% Chance auf vernichtenden Schlag Ausdauer-Heilung +20% Wegstoßung +1 zu Gestaltwandel-Fertigkeiten (nur Druide) +2 zu Druiden-Fertigkeiten
Titans Rache	Zeremonial-Speer	Wurf-Schaden: 28-86 Einhand-Schaden: 28-56 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 109 Stapelgröße: 80 (nur Amazone)	+60% erhöhter Schaden Erhöht um 20-30 Blitz-Schaden +15 zu Stärke +30 zu Leben Füllt den Vorrat wieder auf Wegstoßung +2 zu Fertigkeiten der Amazone Weitere klassenspezifische Eigenschaften

Einzigartige Rüstungs-Gegenstände (Elite-Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Harlekinskrone	Tschako	Verteidigung: 196 bis 282 Benötigter Level: 62 Benötigte Stärke: 50 Unzerstörbar	+100% verbesserte Verteidigung Erhöht maximales Leben 40% 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu allen Fertigkeiten
Schleier aus Stahl	Spitzheim (Elite)	Verteidigung: 315 bis 427 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 192 Unzerstörbar	+150% verbesserte Verteidigung +30 Verteidigung +15 zu Stärke Alle Widerstandsarten +35% +4 zu Lichtradius
Der Fluch des Gladiators	Drahtvlies	Verteidigung: 987 bis 1252 Benötigter Level: 85 Benötigte Stärke: 111 Unzerstörbar	+150% verbesserte Verteidigung +50 Verteidigung Einfrieren nicht möglich Dauer der Vergiftung reduziert um 40% 30% schnellere Erholung nach Treffer Schaden reduziert um 25 Magie-Schaden reduziert um 20 Angreifer erleidet Schaden von 20
Arkains Heldenmut	Balrogleder	Verteidigung: 1230 bis 1551 Benötigter Level: 85 Benötigte Stärke: 165 Unzerstörbar	+200% verbesserte Verteidigung +2,5 zu Vitalität pro Level +2 zu Leben pro Level Feuer-Widerstand +50% 30% schnellere Erholung nach Treffer +2 zu allen Fertigkeiten
Schwarz-eichenschild	Luna	Verteidigung: 108 bis 123 Benötigter Level: 61 Benötigte Stärke: 100 Chance zu Blocken: 50% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 17-29 Unzerstörbar	+2.5 Verteidigung pro Level Schnellste Abblockrate +30 zu Geschicklichkeit +100 zu Leben Halbierte Dauer der Erstarrung 0,75 Kälte-Absorption pro Level 4% Chance, Level 5 Schwächen zu zaubern, wenn getroffen
Sturmschild	Ägis	Verteidigung: 145 bis 161 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 219 Chance zu Blocken: 75% (Paladin) 74% (Amazone, Assassine, Barbar) 69% (Druide, Totenb., Zauberin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 18-28 Unzerstörbar	+3 Verteidigung pro Level +25% erhöhte Chancen beim Blocken 35% schnellere Abblockrate +30 zu Stärke Blitz-Widerstand +25% Kälte-Widerstand +60% Schaden reduziert um 35
Nosferatus Rolle	Vampirzahn-Gürtel	Verteidigung: 56 bis 63 Benötigter Level: 51 Benötigte Stärke: 50 Unzerstörbar	+15 zu Stärke +2 zu Mana nach jedem Volltreffer 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Verlangsamt Ziel um 10% 5% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit -3 zu Lichtradius

Einzigartige Waffen (Elite-Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Messerschmidts Räuber	Helden-Axt	Zweihand-Schaden: 177-282 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 157 Benötigte Geschicklichkeit: 114 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 30-70 Feuer-Schaden +15 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit +15 zu Vitalität +15 zu Energie
Höllenschlächter	Enthaupter	Zweihand-Schaden: 122-342 Benötigter Level: 67 Benötigte Stärke: 141 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level +35 zu Stärke +2 zu Vitalität pro Level +60 zu Mana 10% Chance, Level 3 Feuerball bei Angriff zu zaubern
Adlerhorn	Kreuzritterbogen	Zweihand-Schaden: 45-189 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 116 Benötigte Geschicklichkeit: 134	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 20-40 Schaden Erhöht um 45-75 Blitz-Schaden +2 zu maximalem Schaden pro Level +6 zu Angriffswert pro Level Verteidigung des Ziels ignorieren
Windmacht	Hydrabogen	Zweihand-Schaden: 35-238 Benötigter Level: 74 Benötigte Stärke: 134 Benötigte Geschicklichkeit: 167	+250% erhöhter Schaden +3,125 zu maximalem Schaden pro Level +35 zu Geschicklichkeit 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Ausdauer-Heilung +30% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung
Baranars Stern	Teufelsstern	Einhand-Schaden: 129-159 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 153 Benötigte Geschicklichkeit: 44 150% Schaden an Untoten Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden 100% Bonus zu Angriffswert +1,5 zu Vitalität pro Level 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 5 Meteor bei Angriff zu zaubern
Der Schädelhauer	Donnerhammer	Zweihand-Schaden: 92-504 Benötigter Level: 87 Benötigte Stärke: 253 150% Schaden an Untoten Unzerstörbar	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 50-80 Schaden +25 zu Stärke Alle Widerstandsarten +45% 60% Chance auf vernichtenden Schlag 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 4% Chance, Level 4 Verstärkter-Schaden bei Angriff zu zaubern
Schaefers Hammer	Legendärer Hammer	Einhand-Schaden: 87-106 Benötigter Level: 79 Benötigte Stärke: 189 150% Schaden an Untoten Unzerstörbar	+75% erhöhter Schaden +2 zu maximalem Schaden pro Level +8 zu Angriffswert pro Level +50 zu Leben Blitz-Widerstand +50% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% Chance, Level 5 Statikfeld bei Angriff zu zaubern
Lichtsäbel	Elegante Klinge	Einhand-Schaden: 99-135 Benötigter Level: 58 Benötigte Stärke: 109 Benötigte Geschicklichkeit: 122 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Blitz-Absorption 30% +100 Verteidigung gegen Geschoss 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Verteidigung des Ziels ignorieren +7 zu Lichtradius 5% Chance, Level 16 Kettenblitz bei Angriff zu zaubern
Todbringer	Heldenschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 102-262 Zweihand-Schaden: 213-249 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 163 Benötigte Geschicklichkeit: 103 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 30-100 Schaden 40% Bonus zu Angriffswert Erhöht maximales Leben 25% 5% Chance, Level 5 Schwächen bei Angriff zu zaubern
Der Großvater	Kolossklinge	Einhand-Schaden (nur Barbar): 62-162 Zweihand-Schaden: 145-287 Benötigter Level: 81 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschicklichkeit: 110 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level +150% Bonus zu Angriffswert +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit +175 zu Leben Erhöht maximales Leben 25% Erhöht maximales Mana 25%
Sturmspitze	Archonstab	Zweihand-Schaden: 83-99 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 34 150% Schaden an Untoten Unzerstörbar	+10 zu Stärke Blitz-Widerstand +40% Erhöht maximales Mana 30% Mana regenerieren +20% 50% schnellere Zauberrate 2% Chance, Level 3 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen 5% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Zauberdorn	Knochenmesser	Einhand-Schaden: 23-49 Benötigter Level: 61 Benötigte Stärke: 38 Benötigte Geschicklichkeit: 75 Unzerstörbar	Alle Widerstandsarten +75% +2 zu Mana pro Level Erhöht maximales Mana 15% Mana regenerieren +15% 50% schnellere Zauberrate

LoD - Runenwörter

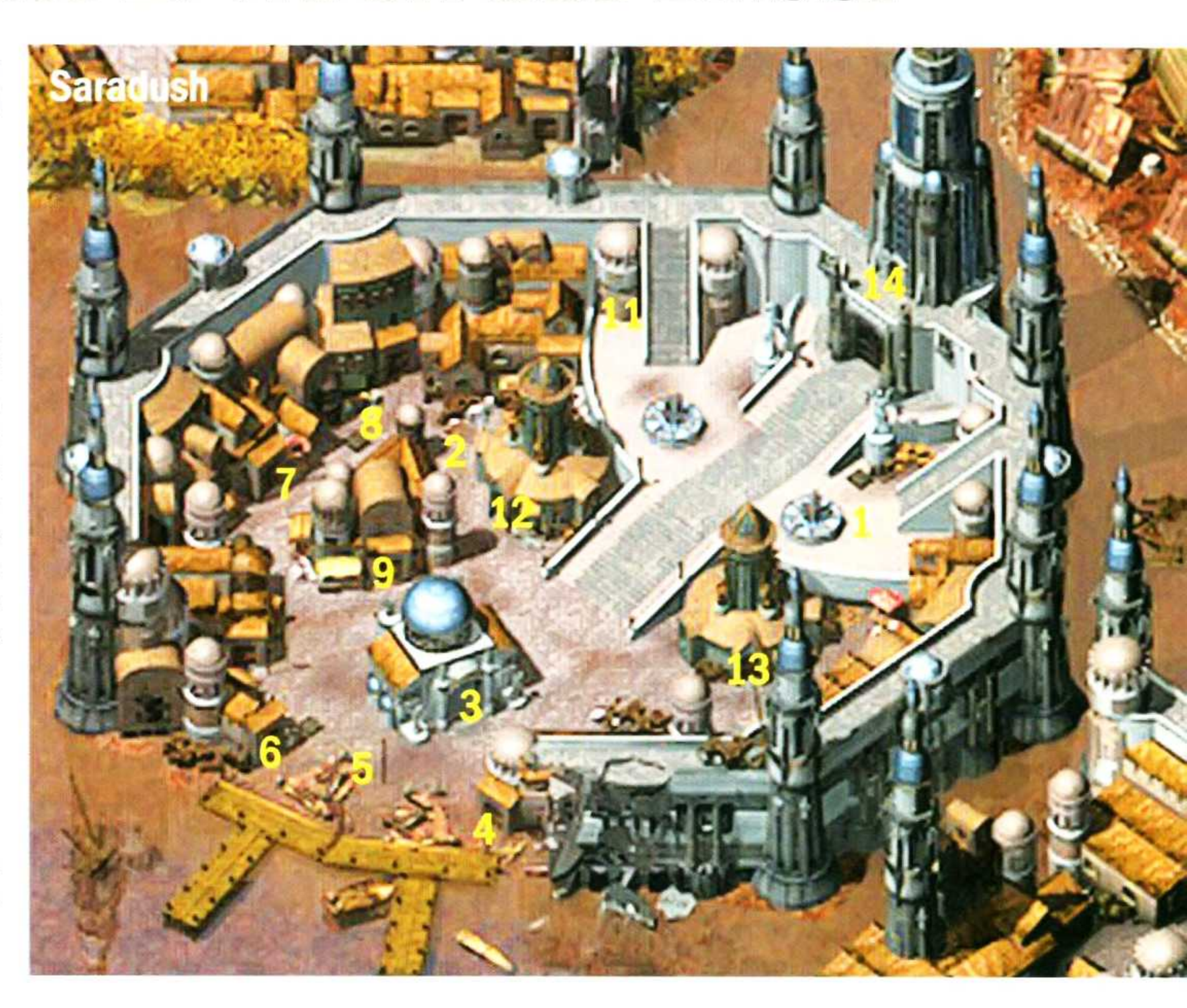
Um ein Runenwort zu erzeugen, benötigen Sie einen nicht-magischen Gegenstand des richtigen Typs mit der korrekten Anzahl Sockel. Setzen Sie die Runen in der angegebenen Reihenfolge ein, damit die Eigenschaften wirksam werden. In Version 1.08 gelten alle Runenwörter außer dem „Schwur der Urahnen“ nur im geschlossenen Battle.Net.

Name	Gegenstand (Anzahl d. Sockel)	Einzusetzende Runen	Magische Eigenschaften
Blatt	2H-Stab (2)	Tir + Ral	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer +3 zu Feuer-Fertigkeiten Kälte-Widerstand +33% Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +3 zu Wärme (nur Zauberin) +3 zu Feuerblitz (nur Zauberin) +3 zu Inferno (nur Zauberin)
Boshaftigkeit	Nahkampfwaffe (3)	Ith + El + Eth	100% Chance auf offene Wunden -100 zu Monster-Verteidigung pro Treffer Monster-Heilung verhindern -25% Ziel-Verteidigung Leben absaugen -5 +33% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert +9 zu maximalem Schaden
Ehre	Nahkampfwaffe (5)	Amn + El + Ith + Tir + Sol	25% Todesschlag +2 zu Mana nach jedem Volltreffer +1 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 +160% erhöhter Schaden +250 zu Angriffswert +9 zu minimalem Schaden +9 zu maximalem Schaden +10 zu Stärke
Erinnerung	2H-Stab (4)	Lum + Pon + Sol + Eth	+3 zu Fertigkeiten der Zauberin 33% schnellere Zauberrate Erhöht maximales Mana 20% +3 zu Energieschild (nur Zauberin) +2 zu Statikfeld (nur Zauberin) +10 zu Energie +10 zu Vitalität +9 zu minimalem Schaden -25% Ziel-Verteidigung Magie-Schaden reduziert um 7 +50% verbesserte Verteidigung
Gift	Waffe (3)	Tal + Dol + Mal	Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25% Monster-Heilung verhindern Verteidigung des Ziels ignorieren 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Level 15 Gift-Explosion (27 Ladungen) Level 13 Gift-Nova (11 Ladungen) 400 Gift-Schaden über 8 Sekunden
Glanz	Helm (3)	Nef + Sol + Ith	15% erlittener Schaden geht auf Mana +5 zu Lichtradius +75% verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 7 Magie-Schaden reduziert um 3 +30 Verteidigung gegen Geschoss +33 zu Mana +10 zu Energie +10 zu Vitalität
Heiliger Donner	Zepter (4)	Eth + Ral + Ort + Tal	Level 7 Kettenblitz (60 Ladungen) -25% Ziel-Verteidigung +60% erhöhter Schaden Erhöht um 20 Gift-Schaden über 1 Sekunde +5% zu maximalem Blitz-Widerstand Blitz-Widerstand +60% Erhöht um 21-110 Blitz-Schaden Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +10 zu maximalem Schaden +3 zu Heiliger Schock (nur Paladin)
Königliche Gnade	Schwert/Zepter (3)	Amn + Ral + Thul	+100 zu Angriffswert gegen Untote +100 zu Angriffswert gegen Dämonen +50% Schaden an Untoten +100% Schaden an Dämonen 7% abgesaugtes Leben pro Treffer +100% erhöhter Schaden Erhöht um 3-14 Kälte-Schaden Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +150 zu Angriffswert
Löwenherz	Rüstung (3)	Hel + Lum + Fal	+20% erhöhter Schaden Anforderungen -15% +25 zu Stärke +10 zu Energie +20 zu Vitalität +15 zu Geschicklichkeit +50 zu Leben Alle Widerstandsarten +30%
Melodie	Fernkampfwaffe (3)	Shae + Ko + Nef	+50% erhöhter Schaden 300% Schaden an Untoten +3 zu Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten (nur Amazone) +3 zu Kritischer Schlag (nur Amazone) +3 zu Ausweichen (nur Amazone) +3 zu Langsame Geschosse (nur Amazone) 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 zu Geschicklichkeit Wegstoßung
Nadir	Helm (2)	Nef + Tir	Level 13 Schatten-Mantel (9 Ladungen) +2 zu Mana nach jedem Volltreffer -3 zu Lichtradius +50% verbesserte Verteidigung +30 Verteidigung gegen Geschoss +10 Verteidigung +5 zu Stärke -33% Extragold von Monstern
Rauch	Rüstung (2)	Nef + Lum	Level 6 Schwächen (18 Ladungen) 20% schnellere Erholung nach Treffer -1 zu Lichtradius +75% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +50% +280 Verteidigung gegen Geschoss +10 zu Energie
Reim	Schild (2)	Shae + Eth	Einfrieren nicht möglich 40% schnellere Abblockrate 20% erhöhte Chancen beim Blocken Mana regenerieren +15% Alle Widerstandsarten +25% 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten 50% Extragold von Monstern
Schwur der Urahnen	Schild (3)	Ral + Ort + Tal	10% erlittener Schaden geht auf Mana +50% verbesserte Verteidigung Gift-, Blitz-, Feuer-Widerstand +48% Kälte-Widerstand +43%
Stahl	Schwert/Axt/Knüppel (2)	Tir + El	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer 50% Chance auf offene Wunden +1 zu Lichtradius 20% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert +3 zu minimalem Schaden +3 zu maximalem Schaden 25% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Stärke	Nahkampfwaffe (2)	Amn + Tir	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer 25% Chance auf vernichtenden Schlag 7% abgesaugtes Leben pro Treffer 35% erhöhter Schaden +10 zu Vitalität +20 zu Stärke
Stille	Waffe (6)	Dol + Eld + Hel + Ist + Tir + Vex	+200% erhöhter Schaden +75% Schaden an Untoten Anforderungen -20% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +50 Angriffswert gegen Untote +2 zu allen Fertigkeiten Alle Widerstandsarten +75% 20% schnellere Erholung nach Treffer 11% abgesaugtes Mana pro Treffer Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25% Treffer blendet Ziel +2 zu Mana nach jedem Volltreffer 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Überlieferung	Helm (2)	Ort + Sol	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer +2 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten Schaden reduziert um 7 Blitz-Widerstand +30% +10 zu Energie
Verstohlenheit	Rüstung (2)	Tal + Eth	25% schnellere Zauberrate 25% schnellere Erholung nach Treffer 25% schnelleres Rennen/Gehen Magie-Schaden reduziert um 3 Mana regenerieren +15% Gift-Widerstand +30% +15 zu maximaler Ausdauer +6 zu Geschicklichkeit
Weiss	1-H Stab (2)	Dol + Pon	25% Chance auf Treffer veranlasst Monster zur Flucht +10 zu Vitalität +3 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer) +3 zu Knochenrüstung (nur Totenbeschwörer) +3 zu Knochenspeer (nur Totenbeschwörer) +3 zu Skelett-Beherrschung (nur Totenbeschwörer) Magie-Schaden reduziert um 4 20% schnellere Zauberrate +13 zu Mana
Wohlstand	Rüstung (3)	Lem + Ko + Tir	300% Extragold von Monstern 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu Mana nach jedem Volltreffer +10 zu Geschicklichkeit
Wut	Nahkampfwaffe (3)	Jo + Gul + Eth	+209% erhöhter Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Monster-Heilung verhindern 66% Chance auf offene Wunden 33% Todesschlag Verlangsamt Ziel um 25% -25% Ziel-Verteidigung 20% Bonus zu Angriffswert 6% abgesaugtes Leben pro Treffer +5 zu Raserei (nur Barbar)
Zephyr	Fernkampfwaffe (2)	Ort + Eth	7% Chance, Level 1 Twister zu zaubern, wenn getroffen -25% Ziel-Verteidigung 25% schnelleres Rennen/Gehen +33% erhöhter Schaden Erhöht um 1-50 Blitz-Schaden +25 Verteidigung +66 zu Angriffswert 25% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

B

Baldur's Gate 2: **Thron des Bhaal**

In dieser Ausgabe widmen wir uns ganz den einzelnen Levels und führen Sie bis zum Endkampf.



Der Übergang

Vorgehensweise

Klicken Sie einen der Steinköpfe an und lesen Sie die Prophezeiung durch, sie enthält Hinweise auf Ihre Rolle in der Geschichte um die Kinder Bhaals. Wenn Sie eine Gruppe haben, müssen Sie mit Ihrem Team gegen Illaseras Mannschaft kämpfen. Wenn Sie alleine sind, müssen Sie nur gegen Illasera kämpfen. Gegenstände, die nach dem Kampf liegen bleiben, landen im Einsprengsel.

Das Einsprengsel – Aufgabe 1

Aufgaben

Sie müssen den ersten Test bestehen, um die Fähigkeit „Einsprengsel" zu erhalten.

Vorgehensweise

Sie müssen Sarevok mit einem kleinen Teil Ihrer Seele zum Leben erwecken, dann öffnet er das erste Tor im Einsprengsel. Abhängig von Ihrer Gesinnung und Ihrer Spielweise müssen Sie nun einen Ansturm Ihrer Gesinnung entgegengesetzter Wesen überstehen. Nach dem Kampf erhalten Sie die besondere Fähigkeit „Einsprengsel", die Sie jederzeit im Spiel nutzen können. Sprechen Sie Cespenar an, der Gegenstände für Sie verbessern, ausbauen oder kombinieren kann. Sagen Sie ihm, er soll nichts kaputtmachen (Auswahl 2). Speichern Sie vorher. Bevor Sie Ihr Einsprengsel verlassen, sollten Sie noch einmal rasten und den Zauber „Tote erwecken" oder „Auferstehung" oder „Ruf der Harfner" einprägen.

Saradush

Aufgaben

Erwecken Sie Tazits Vater, bringen Sie Lazarus sein Zauberbuch und finden Sie Obdach für die Elfen.

Wichtige Gegenstände

Schlüssel zur Tür im Gefängnis, Schlüssel zu den Kanälen, Lazarus' Buch

Vorgehensweise

Achten Sie im Freien auf die Feuerkugeln. Gehen Sie in ein Gebäude, bevor Sie ins Einsprengsel reisen, damit Sie nicht in einem Feuerkugel-Einschlag wieder auftauchen. Gleich nach der Zwischensequenz werden Sie von Gromnirs Soldaten angegriffen. Nach demKampf sehen Sie, wie ein Mann von einer Feuerkugel erschlagen wird [1]. Sprechen Sie Tazit mit einem Kleriker oder Druiden Ihrer Gruppe an und erwecken Sie den Vater zum Leben. Falls Sie den heimatlosen Elfen [2] helfen möchten, müssen Sie den daneben stehenden Soldaten im Gespräch mit Ihrer Bhaal-Abstammung drohen. Gehen Sie zum Waukeen-Tempel [3] und reden Sie mit Schwester Farielle. Geben Sie dann den Elfen Bescheid. Farielle öffnet das Tor zum alten Gefängnis [4] und gibt Ihnen den Schlüssel für die Tür zum Keller der Burg; sie verkauft auch heiliges Wasser. Im Südwesten [5] der Stadt kabbeln sich Menschen und Zwerge: Sprechen Sie ein Machtwort als Bhaalkind und der Streit löst sich auf. In der Unterkunft von Gromnirs Truppen finden Sie nach einem heftigen Kampf den Schlüssel zu den Kanälen. Gehen Sie durch die südliche Tür [6] ins Quartier und töten Sie den Hauptmann, bevor er nach Verstärkung schreit. In den Arkanen Archiven [7] erfahren Sie, dass Lazarus Librarus' Buch gestohlen wurde und dass er Spuren von kleinen Füßen gefunden hat. Gehen Sie nach draußen und reden Sie mit Squip [8]. Sprechen Sie in der Schänke „Zum Baumstamm" [9] mit Hectan und verschaffen Sie ihm die Teleportations-Spruchrolle. Bringen Sie Lazarus sein Buch zurück. In der Schänke treffen Sie Volothamp Geddarm. Falls Sie Viekang helfen möchten, sprechen Sie den Magierzauber „Alp (Schrecken)" der 2. Stufe auf ihn. Von den

Fehlerdämon

In der letzten Ausgabe hat auf den Seiten 147 bis 150 ein kleines „s" in den Screenshots aus der Wachenden Festung eine Wachsende Festung gemacht. 20 Erfahrungspunkte für den Fehlerteufel und Schaden 1 W 8 für die Redaktion ...

anderen Personen in der Schänke bekommen Sie Informationen über das alte Gefängnis und die Kanäle. Nachts finden Sie hier als Kurtisanen verkleidete Vampire.

Achtung: Wenn Sie mit den Vampir-Kurtisanen mitgehen, müssen Sie alleine gegen mehrere Vampire kämpfen!

Wichtig: Decken Sie sich beim Wirt mit Waffen +3 ein und kaufen Sie für jeden in Ihrer Gruppe auch nicht-magische Waffen, damit Sie später gegen Magie-Golems kämpfen können.

Verrat in Saradush

Aufgaben

Ardic Santele befreien (optional)

Wichtige Gegenstände

Der Schlüssel zur geheimen Zelle

Vorgehensweise

Gehen Sie in das Hauptquartier der Miliz [11]. Im Gespräch mit Hauptmann Samand stellen Sie fest, dass die Anschuldigungen gegen Mateo falsch sind. Der Wächter im Keller des Milizgebäudes öffnet Ihnen Mateos Zelle. Suchen Sie danach Mirnielle Santele in Ihrem Haus [12] auf und konfrontieren Sie die Dame mit ihrer Lüge. Sprechen Sie dann mit Kiser Jhaeri [13]. Mit einem geschickten Dieb oder Barden können Sie Kiser bereits hier um eine Shakti-Statuette erleichtern.

Orkische Lösung:

Bringen Sie Errard [14] um und gehen Sie zu Kiser zurück.

Menschliche Lösung:

Sprechen Sie mit Errard, der Ihnen nach einer Weissagung verrät, dass sich Ardic im Keller von Kisers Haus befindet. Sobald Sie dort eintreffen, werden Sie angegriffen. Sprechen Sie nach dem Kampf mit Ardic, plündern Sie das Haus und gehen Sie zur Gräfin zurück.

Halbling-Lösung:

Gehen Sie gleich nach dem Gespräch mit Kiser in den Keller hinunter. In einem Mauerspalt [1] finden Sie einen Wahrnehmungstrank und einen Trank der Meisterdiebeskunst. Öffnen Sie die Tür zum kleinen Zimmer und legen Sie vor der Tür Fallen aus. Im Keller sind drei von Fallen gesicherte Schalter versteckt, die Sie nacheinander entschärfen müssen. (In der östlichen Ecke des Kellers, links von der Tür zum kleinen Zimmer und neben dem Kamin im kleinen Zimmer. Sobald die letzte Falle entschärft ist, öffnet sich die Geheimtür, Kiser taucht auf und greift mit seinen Leuten an, Ihre Fallen sollten jetzt wirken. Sprechen Sie nach dem Kampf mit Ardic Santele, leeren Sie Kisers Haus und gehen Sie zur Gräfin zurück.

Altes Gefängnis

Aufgaben

Erlösen Sie den Geist.

Wichtige Gegenstände

Schädel, verrostetes Amulett

Vorgehensweise

Schicken Sie Ihre Klerikerin vor und lassen Sie diese Untote bannen (KI ausschalten!). Wenn Ihre Stufe hoch genug ist, zerreißt es die Vampire einfach. Stellen Sie sich ihnen in den Weg und bannen Sie vor sich hin. Folgen Sie dem Geist durchs Gefängnis und legen Sie den Schädel und das Amulett in das entweihte Grab [1]. Sobald Sie mit heiligem Wasser im Gepäck die Zelle betreten, öffnet der Geist eine verschlossene Zelle. Auf dem Weg zum Keller der Burg Saradush treffen Sie noch auf Vampir-Herrin Phlydian.

Abwasserkanäle

Aufgaben

Stoppen Sie Yaga-Shuras Belagerungstrupp.

Vorgehensweise

Wenn Sie sich bis zur Mitte der Karte durchgekämpft haben, greift eine Horde Schatten an. Achten Sie darauf, nicht zwischen die Fronten zu geraten. Im Norden der Karte können Sie hinter einer Tür in den Keller der Burg Saradush hochsteigen.

Keller der Burg Saradush

Vorgehensweise

Vom Gefängnis aus:

Asmay Jahag informiert Sie über die Gefahren. Für jeden befreiten Gefangenen steigt Ihr Ruf um 1. Schicken Sie am besten beschworene Kreaturen im Kampf vor.

Von den Kanälen aus:

Sobald Sie die Tür der kleinen Kammer öffnen, geht der Kampf los. Sie haben die Wahl, ob Sie die





Gänge zum Gefängnis betreten oder nicht. Rasten Sie im Einsprengsel, bevor Sie im Nordosten die Treppe zur Burg betreten.

Burg Saradush Ebene 1

Vorgehensweise

Bannen Sie Magie, rufen Sie eine Deva und Elementare herbei. Gehen Sie ausgeruht zu Gromnir.

Burg Saradush Ebene 2

Vorgehensweise

Hören Sie Gromnir zu. Nach der Zwischensequenz kommt es zum Kampf. Sie können über die Treppe flüchten, um sich zu heilen – Sie kommen um den Kampf allerdings nicht herum. Bannen Sie die Schutzzauber der Gegner und beschwören Sie Kreaturen.

Nordwald

Vorgehensweise

Sprechen Sie gleich nach dem ersten Kampf mit dem Händler Karthis al-Hezzar. Decken Sie sich ein und verkaufen Sie Überschüssiges. Sie müssen das Gebiet nach Osten verlassen und mehrere Kämpfe bestehen.

Mirwald

Aufgaben

Ihre Beziehung wird auf die Probe gestellt, Sie müssen mit Nyalee sprechen.

Vorgehensweise

Speichern Sie zunächst ab. Rufen Sie einen Planetar (eine Deva) und mehrere Elementare herbei und sprechen Sie Schutzzauber. Sobald Sie sich bewegen, beginnt eine Zwischensequenz. Sofort nach dem Kampf beginnt ein Beziehungsgespräch, in dem Sie die Dame (oder den Schnösel) Ihres Herzens beruhigen sollten. Wenn Sie sich unsicher sind, sollten Sie die gesamte Angelegenheit mehrmals durchspielen. Legen Sie mehrere Spielstände an. Im Zentrum des Tempels sind die Untoten enttäuscht, dass Sie nicht Bhaal sind und greifen an. Kämpfen Sie sich durch und versprechen Sie Nyalee, die beiden Herzen zu bringen.

Wandernde Berge

Vorgehensweise

Hinter den Hügeln treffen Sie auf Bhaalkinder. Spektakulär: Ein Druiden-Chinchilla, das sich in einen Werwolf verwandelt. Schützen Sie sich gut, bevor Sie die Höhle betreten.

Höhle der Feuerriesen Ebene 1

Aufgaben

Öffnen Sie den Zugang zu Yaga-Shuras Privaträumen.

Wichtige Gegenstände

Hammer-Schutzstein, Flammen-Schutzstein, Schädel-Schutzstein, Blut-Schutzstein

Vorgehensweise

Gleich am Eingang werden Sie von einer Delegation Feuerriesen in Empfang genommen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe immer auf einen Gegner und hauen Sie ab nach draußen und von dort ins Einsprengsel, um sich zu heilen und zu rasten. Benutzen Sie den Hammer-Schutzstein [1] am Hammer-Symbol [2], um an den Flammen-Schutzstein [3] zu kommen. Der Schädel-Schutzstein [4] öffnet am Schädel-Symbol [5] den Zugang zum Blut-Schutzstein [6]. Mit den vier Steinen im Gepäck können Sie an der Maschine [7] den Zugang zu Yaga-Shuras Räumen [8] öffnen.

Besonderes

Magie-Golems sind nur mit normalen, nicht-magischen Waffen bekämpfbar.

Höhle der Feuerriesen Ebene 2

Wichtige Gegenstände

Yaga-Shuras Herz, Yaga-Shuras Tagebuch, Schlagendes Herz

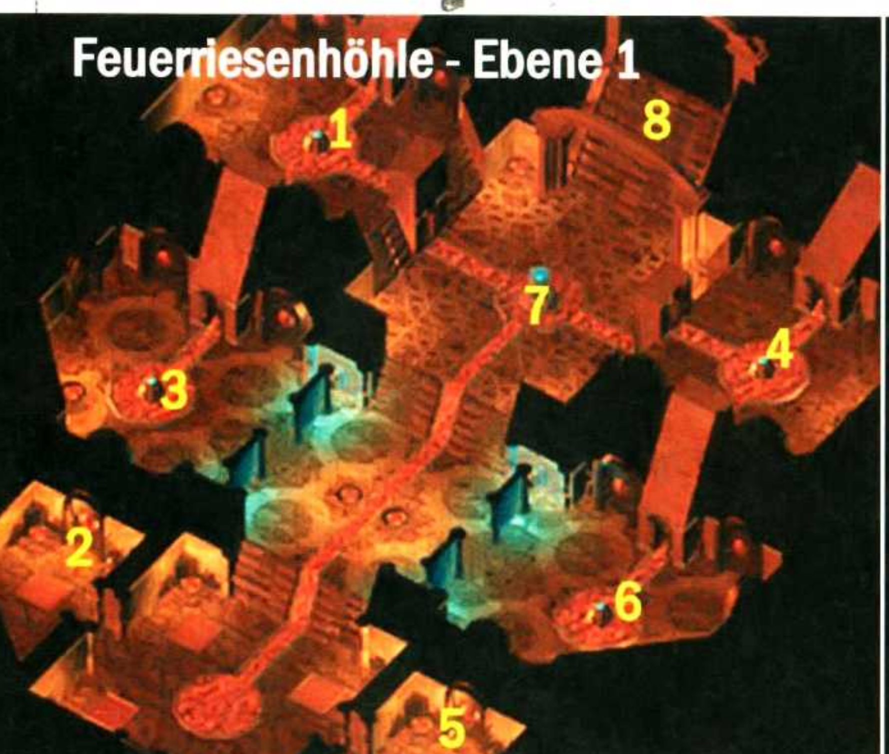
Vorgehensweise

Bleiben Sie an der Treppe [1] stehen und schicken Sie eine Deva nach oben. Es kann immer nur ein Riese die Treppe hinunter – nutzen Sie diesen Vorteil. Gehen Sie nach rechts und locken Sie die Riesen aus der Halle zum kleinen Durchgang [2]. Nehmen Sie dann Yaga-Shuras Herz [3]. Gehen Sie durch die rechte Tür [4] ins Schlafzimmer. Dort finden Sie in Yaga-Shuras Bett [5] Nyalees Herz.

Mirwald

Vorgehensweise

Liefern Sie Nyalee die Herzen und vernichten Sie die Dame und ihre Helfershelfer.







Armeelager

Wenn Sie in Saradush noch etwas zu erledigen haben, tun Sie es jetzt. Sobald Sie das Armeelager betreten haben, können Sie nicht mehr nach Saradush zurück.

Aufgaben
Besiegen Sie Yaga-Shura.

Vorgehensweise

Speichern Sie ab, sobald Sie das Gebiet betreten haben. Beschwören Sie so viele Kreaturen wie möglich. Gehen Sie schnell über die Brücke und konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf Yaga-Shura. Sobald er verletzt ist, verschwindet er kurz. Achten Sie darauf, dass Ihre Gruppe zusammenbleibt. Gehen Sie auf Yaga-Shura los, sobald er wieder auftaucht.

Das Einsprengsel - Aufgabe 2

Besonderes
Für Spieler mit gutem Ruf, die in der Hölle und im Gespräch mit dem Solar gute Entscheidungen getroffen haben, verwandelt sich der Raum in eine kleine Oase mit vier Wasserbecken. Wenn Sie Spielfiguren auf die Becken stellen, werden sie geheilt. Spielen Sie böse, haben Sie Pech.

Intermezzo

Wenn Sie die Wachende Festung noch nicht erforscht haben, ist jetzt der richtige Zeitpunkt. Die Lösung zur Wachenden Festung finden Sie in PC Games 09/2001, S. 147-150.

Die Oase

Vorgehensweise
Sie werden von der tethyrischen Armee angegriffen. Kämpfen Sie oder rennen Sie davon. Sie müssen das Gebiet nach Osten verlassen, um nach Amkethran zu gelangen.

Amkethran

Aufgaben

Stoppen Sie die Willkür der Mönche, retten Sie Malla, sprechen Sie mit Balthasar.

Wichtige Gegenstände
Mallas Seelenstein

Vorgehensweise
Gehen Sie am unteren Rand der Karte entlang nach rechts [1]. Sie werden Zeuge der Willkür der Mönche. Wenn der Priester überlebt, gibt er Ihnen den Eichenring. Etwas weiter in Richtung Nordnordwest [2] bereitet Ihnen Havarian Ärger. Weiter in dieser Richtung treffen Sie auf Söldner, die die Tochter des Bürgermeisters hinrichten wollen [3]. Für die Rettung des Mädchens erhalten Sie Montolios Umhang. In der Schmugglerhöhle [4] können Sie Carras helfen. Wenn er zu Tode kommt, finden Sie Gargylenstiefel und Enkidus Feldharnisch. Sobald Sie die Höhle verlassen, machen sich die Schmuggler davon. In der Schänke [5] werden Sie von Marlowe um Hilfe gebeten. Um sein Haus zu erreichen, müssen Sie die Hütte rechts der Schänke [6] betreten und innen die Leiter hochsteigen. Über die Dächer gelangen Sie zu Lazarus und Kerrick [7] und Marlowes Haus [8]. Wenn Sie Marlowe helfen wollen, gehen Sie zum Friedhof [9]. Der bestochene Mönch lässt Sie passieren. Greifen Sie Vongoethe noch nicht an, sonst stirbt Malla. Traben Sie zurück zu Marlowe, sprechen Sie Schutzzauber auf Ihre Gruppe und stellen Sie Marlowe zur Rede. Im Gespräch sollten Sie sagen, dass Sie Malla wiederherstellen wollen. Nur so erhalten Sie Mallas Seelenstein. Sagen Sie Vongoethe dann, dass Sie den Handel mit Seelen ablehnen und greifen Sie an. Wenn Marlowe überlebt, erhalten Sie mehr Erfahrungspunkte. Er wird Sie dann fragen, was Sie mit dem Seelenstein tun wollen. Falls Marlowe umkommt, können Sie Malla selbst wiederbeleben. Vor den Toren des Klosters [10] treffen Sie auf Balthasar, der Ihnen den Weg zu Sendai und Abazigal weist. [11] Faheed und Majira. [12] Innenhof des Klosters.

Besonderes
Wenn Sie Hauptmann Erelon [13] ein Ohr abkauen, greift er an. Sie finden den Dunkelfeuerbogen.

Wegweiser

Gehen Sie zuerst zu Sendais Enklave, dort finden Sie viele der noch fehlenden Komponenten für Ihre magischen Gegenstände.

Sendais Enklave - Draußen

Aufgaben
Entlarven Sie den Holzfäller.

Vorgehensweise
Nach dem Gespräch mit dem Holzfäller [1] klicken Sie die beiden Gräber [2] an. Wenn Sie den Holzfäller darauf ansprechen,

B

greift er mit Verstärkung an. Nach seinem Tod wird der Eingang zur Enklave sichtbar [4]. Im Südwesten werden Sie überfallen [3].

Erster Vorraum

Vorgehensweise
Locken Sie die Gegner in den Eingangsbereich.

Truppenunterkunft

Wichtige Gegenstände
Der Schlüssel der Drow-Wache

Vorgehensweise
Wenn's Ihnen zu bunt wird, verlassen Sie den Raum und rasten im Einsprengsel. Sie müssen nur durch einen Tunnel.

Südliche Tunnel

Vorgehensweise
Bleiben Sie auf dem Weg in der Mitte.

Nördliche Tunnel

Vorgehensweise
Überstehen Sie das Gemetzel.

Zweiter Vorraum

Vorgehensweise

Kämpfen Sie sich durch zum Lager des Leichnams. Er hat den Schutzstein für die Tür.

Lager des Leichnams

Wichtige Gegenstände
Drow-Schutzstein

Vorgehensweise
Fähige Kleriker können Odamaron mit „Untote bannen" rasch vernichten (KI aus). Schlucken Sie vor dem Betreten des Raumes Schnelligkeitsöl und gehen Sie um die Fallen herum oder rennen Sie drüber weg.

Dritter Vorraum

Vorgehensweise
Schicken Sie beschworene Kreaturen durch die Türen.

Club der toten Hauptmänner

Vorgehensweise
Wenn Sie fit und gestärkt sind, sollten Sie sich duellieren. Achtung: Egeissag verwendet niederschmetternde Schläge, Sie können betäubt werden.

Illithiden-Kammer

Vorgehensweise
Bleiben Sie in der Nähe des Eingangs.

Sendais Kammer

Vorgehensweise
Halten Sie die Gruppe zusammen. Nach jedem Tod eines Aspekts greift ein Trupp Drow an.

Das Einsprengsel - Aufgabe 3

Aufgaben
Sie müssen sich mit einem verlorenen Teil Ihrer selbst auseinandersetzen. **Gut:** Ihre Unschuld. **Böse:** Ihr Zweifel.

Abazigals Lagerstätte - Draußen

Wichtige Gegenstände
Draconis' Kopf

Vorgehensweise
Beschwören Sie haufenweise Kreaturen und speichern Sie ab, bevor Sie ins Gebiet vorstoßen. Sie müssen Draconis in seiner Menschengestalt und danach als Drache bekämpfen.

Vorraum

Wichtige Gegenstände
Trank des Wasseratmens (leer)

Vorgehensweise
Schwimmen Sie der Reihe nach [1], [2], [3] durch die Tunnel.

Erste Kammer

Wichtige Gegenstände
Trank des Wasseratmens

Vorgehensweise
Am Ende der kleinen Höhle kommen Sie in ein Wohnzimmer mit einem Becken. Hier müssen Sie das Trankfläschchen auffüllen. Behalten Sie es im Gepäck. Schwimmen Sie zurück.

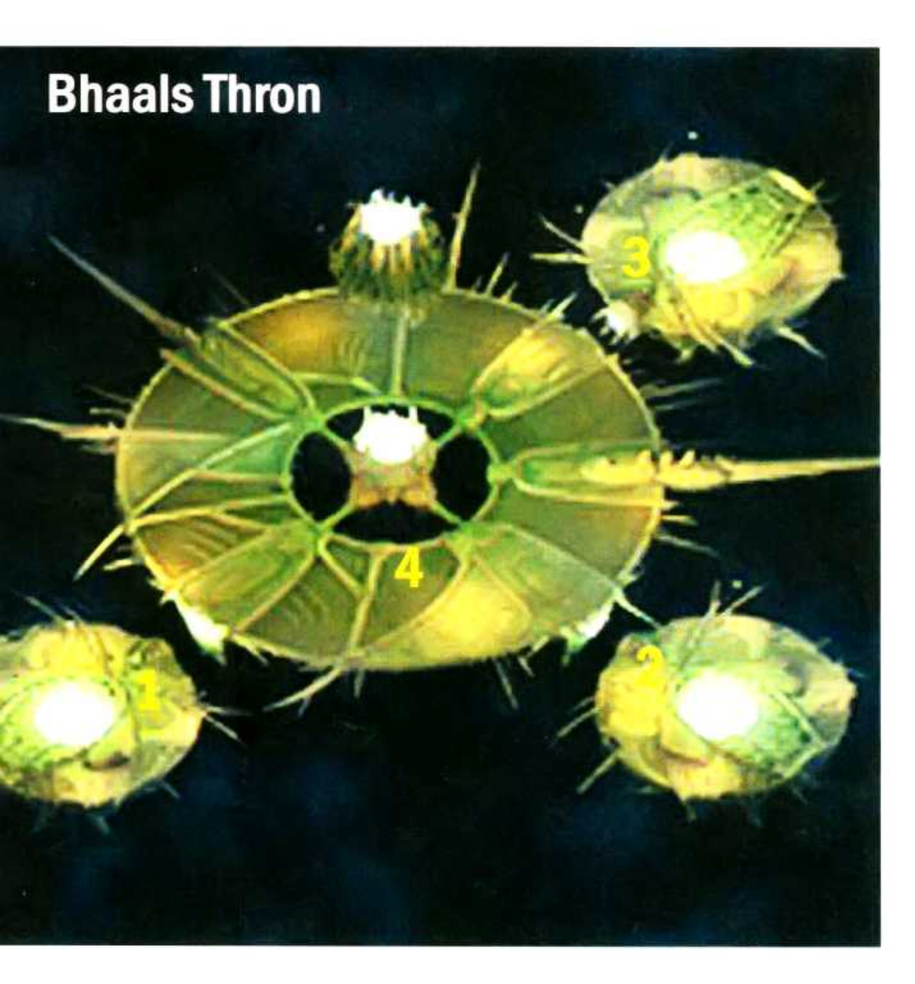
Zweite Kammer

Wichtige Gegenstände
Das Seil

Vorgehensweise
Befreien Sie den Mönch und lassen Sie sich das Seil geben. Er weist Sie auf den Geas hin.

VOLLE POWER
Wenn Sie Aerie in der Gruppe haben, sollten Sie die Klerikerin mit dieser Spruchkombination ausstatten.





Bhaals Thron

Dritte Kammer

Aufgaben
Besorgen Sie den Augenstiel eines Gauth für Iycanth.

Wichtige Gegenstände
Augenstiel, Rolle der Aufhebung

Vorgehensweise
Vernichten Sie ALLE Zauberaugen. Folgen Sie Iycanth [1] in sein Labor [2] und reden Sie mit ihm über die Rolle der Aufhebung. Die Betrachter finden Sie durch den Tunnel [4] rechts von [3].

Special
Wie Sie wissen, erhalten Sie metallene Pantalons teilweise nur mittels Cheaten (s. PCG 09/2001, Seite 148). Sprechen Sie hier mit Iycanth über „Subunternehmer" und entsteinern Sie die Anfängertruppe. Lassen Sie die großen Helden die Welt retten und nehmen Sie den Augenstiel und die bronzenen Pantalons in Empfang.

Vierte Kammer

Aufgaben
Brechen Sie den Geas.

Wichtige Gegenstände
Abazigals Schutzstein

Vorgehensweise
Sackgasse: Wenn Sie die Drachendame umbringen, bevor der Geas gebrochen ist, kommen Sie nicht zu Abazigal, Sie stecken fest. Sprechen Sie mit Fll'Yissetat und brechen Sie den Zauber.

Abazigal

Vorgehensweise
Genau wie Draconis müssen Sie Abazigal als Mensch und als Drachen besiegen.
Für Aerie sollten Sie folgende Einstellungen vornehmen:
Notfall: „Gerechte Magie".
Kombinierter Notfall: „Implosion", „Deva herbeizaubern", „Elementarschwarm".
Beide Zauber müssen mit der Bedingung „Feind sehen" verknüpft werden.

Das Einsprengsel - Aufgabe 4

Vorgehensweise
Zaubern Sie „Wahrer Blick", bevor Sie die Aufgabe antreten.

Amkethran

Aufgaben
Finden Sie einen Weg ins Kloster.

Wichtige Gegenstände
Der Friedhofsschlüssel

Vorgehensweise
1) Sprechen Sie in der Höhle mit Saemon Havarian, er bringt Sie in den Innenhof des Klosters, wo Sie sich Ihrer Haut erwehren müssen. Oder: 2) Der Schankwirt Rafeha sagt Ihnen, dass Faheed und Majira den Friedhofsschlüssel haben. Auf dem Friedhof müssen Sie die vier Platten drehen und jeweils gegen Gegner aller Art kämpfen. Steigen Sie dann die Leitern hoch und öffnen Sie die Tür zu Balthasar.

Balthasar

Vorgehensweise
Halten Sie die Mönche mit Kreaturen auf Trab und konzentrieren Sie sich auf Balthasar.

Das Einsprengsel - Aufgabe 5

Vorgehensweise
Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf den Wüter.

Vor dem Endkampf

Sie müssen im Endkampf über mehrere Runden mit den Gegenständen und Zaubern auskommen, die Sie sich vorher zurechtgelegt haben. Sie können bei Bhaals Thron nicht mehr rasten oder das Gebiet verlassen. Prägen Sie sich mehrere Zauber „Tote erwecken" oder „Auferstehung" und Heilzauber ein und kaufen Sie ein Zepter der Auferstehung, zum Beispiel in Amkethran. Treten Sie den Kampf ausgeruht und fit an. Speichern Sie unbedingt vorher ab. Wenn Ihre Mannschaft noch Erfahrung braucht, sollten Sie in die Wandernden Berge reisen – dort tauchen immer wieder Feuerriesen auf. Sobald Sie Ihr Einsprengsel aufgeben, gibt es keinen Weg zurück.

Bhaals Thron

Aufgaben
Sie müssen Amelyssan [4] und ihre Kreaturen dreimal besiegen und danach jedes Mal den Strom der Bhaal-Essenz abschneiden [1, 2, 3]. Sie können nicht rasten oder das Gebiet verlassen. Zum Schluss müssen Sie entscheiden, was mit Bhaals Essenz geschehen soll.

Vorgehensweise
Speichern Sie zwischen den Kämpfen ab. Falls Sie sich keine Erweckungszauber eingeprägt haben, wird Amelyssan zwischendurch „Zeitstopp" zaubern und währenddessen ein Mitglied Ihrer Gruppe töten. Schützen Sie sich gegen Böses und zaubern Sie ständig Planetare, Devas und Elementare herbei, um Amelyssan und Ihre Kreaturen abzulenken. Nach jedem Sieg über Amelyssan sollten Sie stehen bleiben und sich kurieren, bevor Sie sich auf eine der Mana-Inseln begeben. Schicken Sie beschworene Kreaturen vor. Nachdem die Monster auf einer Mana-Insel besiegt sind, sollten Sie wieder verschnaufen und danach Kreaturen auf die große Plattform in der Mitte schicken, bevor Sie den Essenz-Strom abschneiden. Sobald der Strom abgeschnitten ist, werden Sie zu Amelyssan teleportiert und müssen wieder kämpfen. Wenn Ihre Kreaturen dort schon bereitstehen, haben Sie wesentlich bessere Karten.
Nachdem ein vierter Kampf begonnen hat, taucht der Solar auf und stellt Sie vor die Wahl ... MOGGL

Operation Flashpoint - Editor-Tipps

Wer einen Blick in die Internetforen zu Codemasters Geniestreich *Operation Flashpoint* geworfen hat, wird entdecken, dass ein Großteil der Spielergemeinde viele Fragen zum mitgelieferten Editor hat. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, worauf Sie beim Erstellen eigener Missionen achten müssen.

Grundlagen

Bevor Sie überhaupt loslegen, sollten Sie sich Gedanken machen, wie Ihre Mission verlaufen soll. Überladen Sie Ihre Karte auf keinen Fall mit zu vielen Einheiten, da dies sehr schnell zulasten der Performance geht. Außerdem sollte eine Mission nicht zu unübersichtlich werden. Oftmals hat man eine Menge Ideen im Kopf und versucht, sie alle in einer Mission unterzubringen. Am besten verschaffen Sie sich zunächst einen Überblick über die gewünschte Karte, indem Sie diese als Spieler mit einem Helikopter abfliegen. So erschließen Sie sich die Infrastruktur. Nutzen Sie die Markerfunktion des Editors (F6), um damit Notizen direkt auf die Karte zu schreiben.



Copy and Paste

Einheiten, Gruppen, Wegpunkte und Sensoren lassen sich bequem kopieren. Sie können so zum Beispiel auf einer Karte vorgefertigte Missionskomponenten erstellen, dort speichern und dann in jede andere Karte einfügen. Ziehen Sie dazu einfach einen Rahmen um die gewünschten Missionsteile, um sie zu markieren (im Einheiten-Modus F1). Drücken Sie dann STRG + C für das Kopieren. STRG + V fügt die markierten Elemente wieder ein. Dies funktioniert auch bei anderen Editorkomponenten wie zum Beispiel Bedingungen, Aktivierungen oder auch Texten. So ersparen Sie es sich, bei jeder neuen Mission umständliche Wegpunkt- und Sensorenkombinationen (Ein- und Aussteigen von Einheiten usw.) ganz von vorne eingeben zu müssen. Sie können sich eine richtige „Datenbank" anlegen. Benutzen Sie dafür am besten die Insel Desert Island, da diese am übersichtlichsten ist. Jedes Mal, wenn Sie eine fertige Gruppe oder Wegpunktabfolge erstellt haben, sollten Sie diese markieren und auf Ihre „Datenbankinsel" kopieren. Nutzen Sie die Marker für die Karte, um entsprechende Beschriftungen zu machen. Ein Beispiel dazu finden Sie auf der Heft-CD.

Einheiten (F1)

Gewöhnen Sie sich an, Ihren Einheiten eindeutige Namen zu geben. Funktionalität geht hier eindeutig vor Kreativität. M113_01, BMP_02, US_MGunner_03 versteht jeder. Da der Name einer Einheit angezeigt wird, sobald Sie diese mit dem Mauszeiger berühren, bleibt die Übersicht gewahrt. Ebenfalls wichtig ist die Initialisierungszeile. Hier können Sie schon zu Beginn verschiedene Parameter eingeben – Verhalten, Blickrichtung, Ausrüstung, Animationen, ob die Einheit in einem Fahrzeug sitzen soll etc. Wie dies im Einzelnen funktioniert, erfahren Sie anhand unserer Beispiele ab Seite 154.

Gruppen (F2)

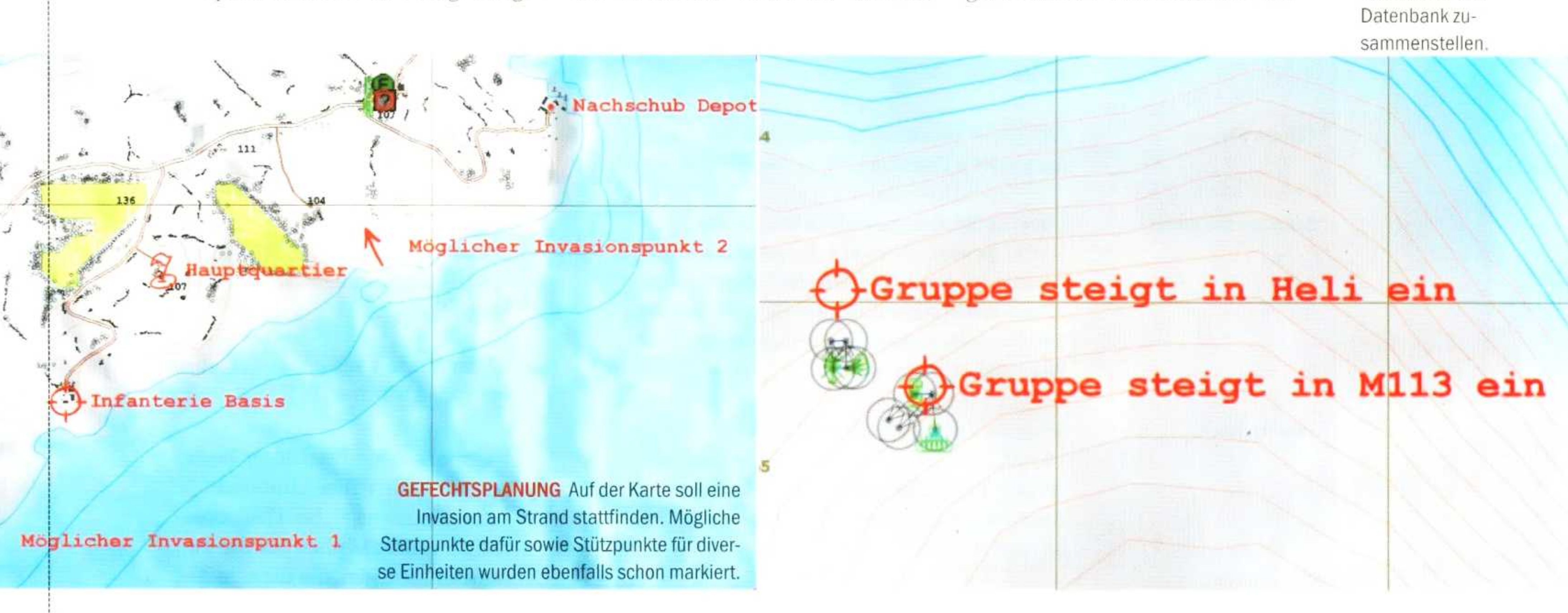
Die zweite Schaltfläche hat zwei wichtige Funktionen. Zum einen können Sie damit zuvor einzeln platzierte Einheiten zu Gruppen zusammenfassen. Wählen Sie dazu einfach mit der Maus die Einheit aus, die Sie verbinden möchten, und ziehen Sie eine Linie zur Zieleinheit. Beim Erstellen von Gruppen richtet sich die Hierarchie nach dem Rang, den Sie der Einheit gegeben haben (F1). Die ranghöchste Einheit übernimmt standardmäßig die Führung. Die zweite komfortable Funktion der Gruppenschaltfläche besteht im schnellen Platzieren vorgefertigter Gruppen. Sie haben dabei die Wahl zwischen Infanterie- und Fahrzeuggruppen. Beim Platzieren von Gruppen kommt es allerdings oft zu Problemen, was die Genauigkeit der zugewiesenen Positionen betrifft. Näheres dazu finden Sie in der Frage/Antwort-Sektion auf Seite 154.



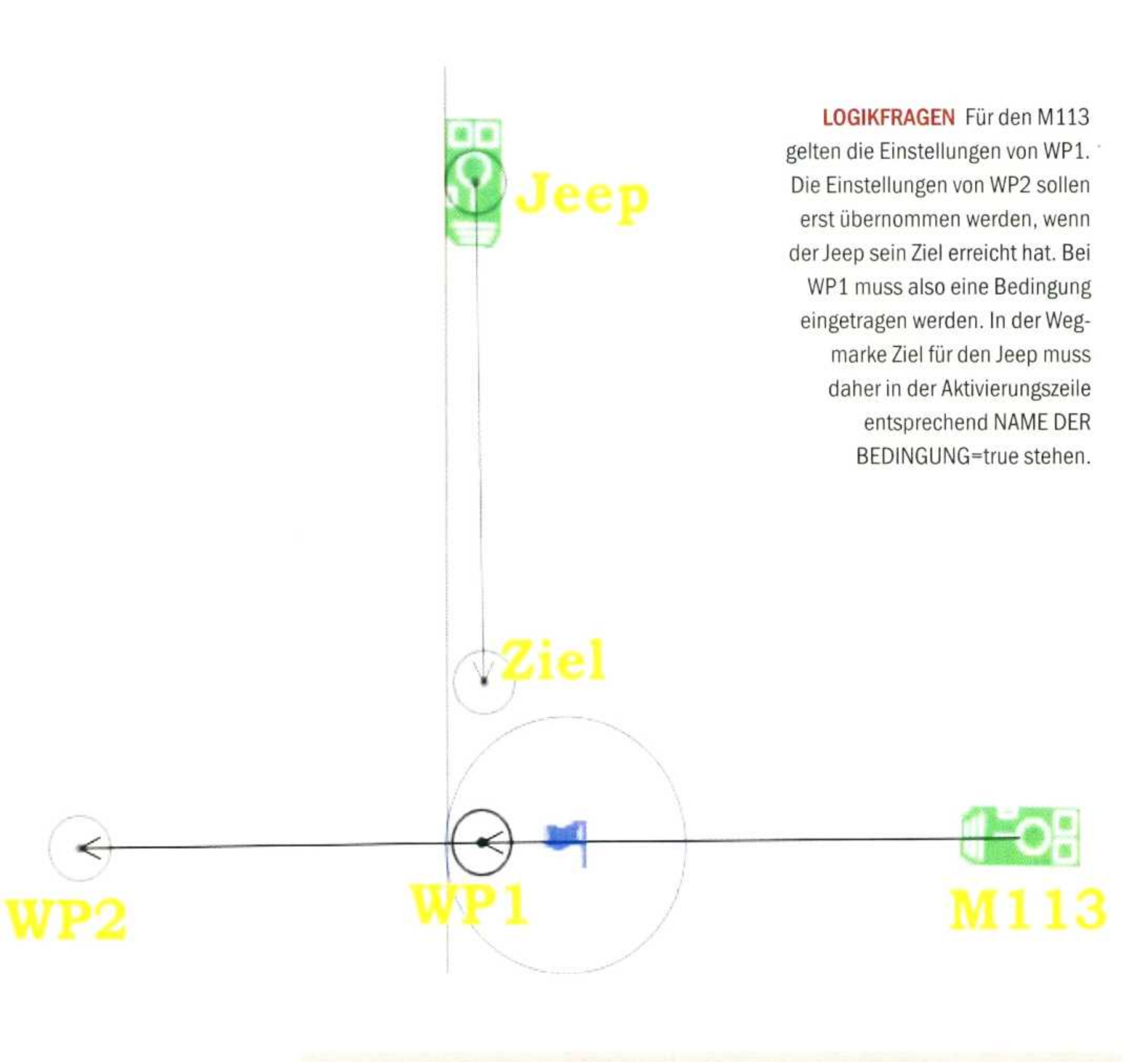
CD-ICON Jedes Mal, wenn Sie im Text auf ein solches Icon stoßen, finden Sie auf der Heft-CD im Tipps&Tricks-Special weitere Hilfen zu dem entsprechenden Thema.

O

VON DER STANGE Legen Sie fertig editierte Einheiten und Wegpunkte einfach auf einer Karte ab. So können Sie sich eine regelrechte Datenbank zusammenstellen.



GEFECHTSPLANUNG Auf der Karte soll eine Invasion am Strand stattfinden. Mögliche Startpunkte dafür sowie Stützpunkte für diverse Einheiten wurden ebenfalls schon markiert.



LOGIKFRAGEN Für den M113 gelten die Einstellungen von WP1. Die Einstellungen von WP2 sollen erst übernommen werden, wenn der Jeep sein Ziel erreicht hat. Bei WP1 muss also eine Bedingung eingetragen werden. In der Wegmarke Ziel für den Jeep muss daher in der Aktivierungszeile entsprechend NAME DER BEDINGUNG=true stehen.

Wegmarkentypen

Nicht alle Wegmarkentypen sind auf Anhieb verständlich – wir erklären Ihnen daher die wichtigsten!

Typ	Anwendung
Zerstören	Wenn Sie mit einer Einheit ein bestimmtes Ziel zerstören möchten, müssen Sie diese Wegmarke von Ihren gewählten Angreifern aus direkt auf das Ziel platzieren.
Suchen und Zerstören	Bei Erreichen dieser Wegmarke beginnen Ihre Einheiten, selbstständig nach Zielen in der Nähe zu suchen, um sie zu attackieren.
Stoßen Sie zu	Damit können Sie zwei Gruppen in einer Gruppe zusammenfassen. Die gewählte Einheit wird Teil der Gruppe, auf der Sie die Wegmarke platziert haben.
Führen Sie	Ähnlich wie bei der letzten Wegmarke, nur dass die gewählte Einheit am Ziel zum Anführer wird.
Schalten Sie durch	Damit ist die missglückte Übersetzung von „Cycle" gemeint. Mit diesem Typ leiten Sie eine Schleife ein, das heißt, die Einheit beginnt wieder mit der ersten Wegmarke. Wenn Sie zum Beispiel eine Patrouille erstellen möchten, ist diese Wegmarke unerlässlich.
Wachtposten	Ebenfalls unglücklich übersetzt ist der Typ „Guard". Sie können damit einer Einheit/Gruppe ein bestimmtes Ziel zuweisen, das beschützt werden soll. Soll ein Gebiet bewacht werden, benutzen Sie den Typ „Posten".

Sensoren (F3) und Wegmarken (F4)

Strukturiert arbeiten

Der Verlauf einer Mission wird hauptsächlich durch die Abfolge von Wegpunkten und Sensoren bestimmt. Gewöhnen Sie es sich am besten an, alles mit Namen zu versehen. Dazu gehören Einheiten, Gruppen, Wegpunkte und Sensoren. Machen Sie sich auch handschriftlich Notizen dazu, damit Sie den Überblick behalten.

Wozu brauche ich Auslöser?

Auslöser (Trigger) sind sehr vielfältig einsetzbar – Sie können damit unabhängig von Wegpunkten Truppen in Bewegung setzen oder stoppen lassen, Zwischensequenzen aktivieren, Angriffe zeitlich koordinieren und Siegbedingungen überprüfen. Versehen Sie Ihre Trigger immer mit einem Namen.

Wie unterscheiden sich Countdown und Timeout?

Die Einstellung Timeout bewirkt, dass der Auslöser erst nach der angegebenen Zeitperiode aktiv wird. Mit der Einstellung Countdown können Sie festlegen, wie lange ein Auslöser aktiv bleiben soll. Wegmarken besitzen nur eine Timeout-Funktion.

Was kann ich mit der Zeile „Bedingung" bei Auslösern anfangen?

Standardmäßig steht dort „this", das heißt, es gelten die Einstellungen, die im Bereich „Aktivierung" stehen (Westen, Osten, Vorhanden etc.). Wenn Sie allerdings spezielle Bedingungen festlegen möchten, müssen Sie diese in der Zeile „Bedingung" eintragen. In der Regel werden hier Beziehungen zu anderen Ereignissen (Auslöser, Wegpunkte, externe Skripte) hergestellt. Das Gleiche gilt übrigens für die Bedingungszeile bei den Wegmarken.

Wie werden die von mir eingestellten Bedingungen erfüllt?

Wegmarken und Auslöser besitzen die Zeilen „Bei Aktivierung" beziehungsweise „Bei Deaktivierung". Damit können Sie die Parameter festlegen, die für eine Be-

dingung in einem anderen Auslöser oder einer anderen Wegmarke gelten sollen.

Beispiel für die Beziehung zwischen Wegmarken:
Sie möchten eine Panzergruppe erst losfahren lassen, wenn eine Infanteriegruppe einen bestimmten Ort erreicht hat.
Schreiben Sie in der Bedingungszeile der ersten Wegmarke der Panzergruppe einen beliebigen Namen für die Bedingung, zum Beispiel los.

Möglichkeit 1: Schreiben Sie bei dem gewünschten Zielwegpunkt Ihrer Infanterie in die Zeile „Bei Aktivierung" **los=true**.

Möglichkeit 2: Sie platzieren einen Auslöser und tragen ebenfalls in die Zeile „Bei Aktivierung" **los=true** ein.



SPECIAL

Wie werden die einzelnen Wegmarken im Spiel abgearbeitet?

Die verschiedenen Einstellungen wie Kampfmodus, Verhalten, Geschwindigkeit und Formation werden nach folgendem Prinzip abgearbeitet: Erreicht eine Einheit einen Wegpunkt, werden sofort die Einstellungen des nächsten Wegpunktes abgefragt und treten in Kraft. Sie müssen also immer einen Wegpunkt vorausdenken. Arbeiten Sie mit Bedingungen, gelten die Einstellungen eines folgenden Wegpunktes erst, wenn die Bedingung erfüllt worden ist.

Siegbedingungen

Wem das Erstellen eines externen Scriptes zu mühselig ist, der kann auch durch den Einsatz von Auslösern das Ende einer Mission einläuten. Sie müssen dazu die entsprechenden Bedingungen eindeutig definieren und wählen in der Schaltfläche „Typ" in einem Auslöser „Ende" oder „Verlieren". Sie haben sogar die Möglichkeit, verschiedene Endbedingungen festzulegen. In der entsprechenden Schaltfläche gibt es alleine sechs Einträge für das Ende einer Mission. Vergessen Sie nicht, die Missionsziele im Briefing einzuarbeiten.

Briefing und Überblick

Auch wenn diese beiden Dokumente im HTML-Format zu erstellen sind – Sie müssen keine fortgeschrittenen HTML-Kenntnisse besitzen, um eigene Briefings zu erstellen. Auf der Heft-CD finden Sie je eine Beispieldatei (briefing.German.html und overview.German.html). Sie können diese Dateien mit dem Windows Editor (Start/Programme/Zubehör/Editor) bearbeiten. Vorsicht, benutzen Sie auf keinen Fall Textverarbeitungssoftware wie zum Beispiel Microsoft Word. Word kann zwar bequem HTML-Dateien bearbeiten, ändert aber automatisch etliche Parameter, mit denen **Operation Flashpoint** dann nicht mehr zurechtkommt. Briefing und Überblick müssen im gleichen Ordner gespeichert werden, in dem auch Ihre editierte Mission liegt. Damit nun in der gewünschten Single- oder Multiplayer-Mission die Texte angezeigt werden, gehen Sie folgendermaßen vor:

Schritt 1: Bearbeiten Sie Ihre HTML-Dateien mit dem Windows Editor.

Schritt 2: Speichern Sie die beiden Dateien in dem Ordner, der auch die eigentliche Missionsdatei „mission.sqm" enthält.

Schritt 3: Öffnen Sie mit dem **Operation Flashpoint**-Editor die gewünschte Mission und speichern Sie diese nun als Single- oder Multiplayer-Mission ab.

Marker im Briefing

Wenn Sie einen Text mit einem Marker verknüpfen wollen, müssen Sie dafür eine HTML-Verknüpfung erstellen. Beispiel: Sie möchten, dass im Briefing der Ortsname Larche im Satz „Der dritte Infanteriezug sollte bald aus Larche eintreffen." mit einem Marker verknüpft wird. Erstellen Sie im **Operation Flashpoint**-Editor mit dem Wegmarkenmenü (F6) einen Marker mit Namen „Marker1" und platzieren Sie ihn an der gewünschten Stelle auf der Karte.

Öffnen Sie mit dem Windows Editor das Briefing und schreiben Sie im gewünschten Satz:

Der dritte Infanteriezug sollte bald aus ** Larche** eintreffen.

Sie sehen, dort wird der Name des Markers (Marker1) und der gewünschte Text, der den Link bildet (Larche), eingegeben.

Missionsziele

Wenn Sie Ihr Briefing bearbeiten, werden Missionsziele mit

```
<hr>
<p><a name = "OBJ_1"></a>
TEXT MISSIONSZIEL 1 </p>
<hr>
```

dargestellt. Wenn im Spiel nun ein solches Ziel erfüllt wurde, soll es im Briefing auch „abgehakt" werden. Dafür gibt es den Befehl „ObjStatus". Setzen Sie diesen Befehl in die Wegmarken oder Sensoren ein, die Ihre Missionsziele definieren. Für ein erfülltes Missionsziel lautet der Befehl zum Beispiel in einer Aktivierungszeile:

"1" ObjStatus "DONE" – damit wird Missionsziel 1 als erfüllt gewertet und im Briefing mit einem grünen Haken versehen. Soll ein Ziel als nicht erfüllt dargestellt werden (rotes Kreuz), müssen Sie die Bedingungen dafür ebenfalls definieren und in der Aktivierungszeile **"1" ObjStatus "FAILED"** eintragen. Wenn Sie die Kampagne gespielt haben, ist Ihnen sicherlich aufgefallen, dass eine Mission mit einem bestimmten Ziel startet und dann bei bestimmten Ereignissen neue oder andere Ziele dazukommen. Mit **"2" ObjStatus "HIDDEN"** bleibt das zweite Missionsziel im Briefing unsichtbar. Soll es sichtbar werden, müssen Sie in der entsprechenden Aktivierungszeile **"2" ObjStatus "VIEW"** eintragen. Ein Beispiel soll das verdeutlichen:

Beispiel für ein Briefing:

```
<hr>
<p><a name = "OBJ_1"></a>
Fahren Sie nach Larche </p>
<hr>

<hr>
<p><a name = "OBJ_2"></a>
Larche ist vom Gegner eingenommen worden. Ziehen Sie sich nach Saint Louis zurück. </p>
<hr>
```

Missionsziel 1 soll schon zu Beginn sichtbar sein, Missionsziel 2 erst dann, wenn der Spieler einen bestimmten Wegpunkt erreicht hat. In die Initialisierungszeile Ihres Spielers tragen Sie nun Folgendes ein:

"1" ObjStatus "VIEW"; "2" ObjStatus "HIDDEN". Erreicht der Spieler nun die Wegmarke, an der das erste Missionsziel unsichtbar und das zweite Missionsziel sichtbar werden soll, tragen Sie dort in die Zeile „Bei Aktivierung" **"1" ObjStatus "HIDDEN"; "2" ObjStatus "VIEW"** ein.

O



TEXTSPIELE Eigene Beschreibungen für Wegmarken bekommen Sie erst angezeigt, wenn Sie die Mission spielen. In der Vorschau funktioniert es nicht.

FEHLERKORREKTUR Der Editor bietet Ihnen die Möglichkeit, auch nachträglich Wegmarken in bestehende Wegmarkenketten einzufügen.

Typische Editor-Probleme und ihre Lösung

Wie kann ich in einer bestehenden Wegmarkenkette neue Wegmarken einfügen?

Achten Sie auf die Zeile „Befehl für Wegmarke" im Wegmarkenmenü (F4). Die Ziffer gibt den Platz in der Wegmarkenkette an (beginnt mit 0!). Klicken Sie den letzten Wegpunkt einer Kette an und doppelklicken Sie auf die Stelle, an der Sie die einzufügende Wegmarke platziert haben möchten. Geben Sie in der Zeile „Befehl für Wegmarke" die gewünschte Nummer ein, an der die Wegmarke nun stehen soll.

Kann ich mehrere Wegmarken auf eine Einheit platzieren?

Ja, halten Sie einfach die SHIFT-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus auf den Wegpunkt, der sich über einer Einheit befindet. Sie müssen dann schnell doppelklicken, damit die gewählte Einheit mit einem neuen Wegpunkt versehen werden kann.

Wozu dient die Zeile „Beschreibung" einer Wegmarke?

Sie können damit die Wegmarken für Ihre Spielfigur mit eigenen Texten versehen. Wenn Sie später die Mission spielen, werden diese Namen angezeigt. In der Missionsvorschau funktioniert das meistens nicht. Lassen Sie das Feld leer, wird die Standardbezeichnung angezeigt.



Meine platzierten Einheiten stehen überhaupt nicht an dem ihnen zugewiesenen Ort!

Dieses Phänomen tritt meist dann auf, wenn Sie eine Gruppe platzieren. Sie können sich dadurch behelfen, indem Sie eine Wegmarke auf die Startposition Ihrer Gruppe setzen und bei „Verhalten" Wachsam eintragen. In der Regel stehen die Einheiten dann richtig platziert. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Gruppe erst ein Stück laufen zu lassen (Wegmarke „Bewegung"). Beim Erreichen der zweiten Wegmarke stellen sich die Einheiten ebenfalls meistens auf die zugewiesene Position. Wenn es für Ihre Mission allerdings unerlässlich ist, dass eine Gruppe schon zu Beginn exakt am gewünschten Punkt steht (zum Beispiel in engen Bereichen, Ortschaften), funktioniert es am besten, jede Einheit einzeln zu platzieren. Mithilfe der Wegmarken „Stoßen Sie zu" und „Führen Sie" können Sie später problemlos aus den einzeln platzierten Einheiten Gruppen bilden. Beim Positionieren von Fahrzeuggruppen hilft selbst die Einstellung „Wachsam" nichts; Sie sollten daher Fahrzeuge grundsätzlich einzeln platzieren.

Was bedeutet die Angabe Timeout bei den Wegmarken?

Damit legen Sie fest, wie lange der entsprechende Befehl aktiviert bleibt, bevor die nächste Wegmarke aktiviert wird. Davon unbeeinflusst bleiben allerdings die Typen „Halten Sie", „Posten" und „Wachtposten".

Wie lasse ich Einheiten patrouillieren?

Legen Sie dazu die gewünschte Patrouillenroute mit mehreren Wegpunkten fest. Platzieren Sie die letzte Wegmarke in der Nähe des Startpunktes und wählen Sie dafür den Typ „Schalten Sie durch". Die entsprechende Einheit beginnt dann wieder mit der ersten Wegmarke in der Kette.



Eine Gruppe soll gleich zu Beginn in einem Fahrzeug sitzen.

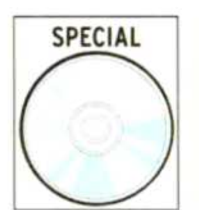
Bilden Sie eine Gruppe aus dem Fahrzeug und den Personen, die darin sitzen sollen. Im Einheitenmenü (F1) wählen Sie den Anführer der Gruppe und stellen in der Schaltfläche Speziell „In der Fracht" ein. In der Zeile Initialisierung geben Sie Folgendes ein:

"_x moveincargo FAHRZEUGNAME" foreach units group this.

Wenn Sie Einheiten schon zu Beginn bestimmte Positionen in einem Fahrzeug zuweisen wollen, können Sie dies mit weiteren MoveIn-Befehlen erledigen.
MoveInCommander – Einheit ist Fahrzeugkommandant
MoveInDriver – Einheit ist Fahrer
MoveInGunner – Einheit ist Bordschütze

Wie lasse ich eine so platzierte Gruppe aussteigen?

Geben Sie für die Soldatengruppe einen Zielwegpunkt („Steigen Sie aus") an. Synchronisieren (F5) Sie diesen mit dem Wegpunkt des Transportfahrzeugs („Entladen Sie den Transport"). Achtung: Wenn Sie die Soldatengruppe schon am Start mit einem Wegpunkt („Bewegen") versehen haben, läuft die Gruppe erst dahin zurück. Vermeiden Sie dies, indem Sie am Start den Soldaten einen Wegpunkt mit „Einsteigen" zuordnen und diesen mit einem „Laden Sie" des Fahrzeugs synchronisieren.



Ich will eine Gruppe Soldaten in ein Fahrzeug einsteigen lassen, aber das Fahrzeug fährt zu früh los!

Auch hier liegt die Lösung ganz einfach im Synchronisieren. Verbinden Sie die Wegpunkte „Einsteigen" und „Laden Sie" miteinander. Somit stellen Sie sicher, dass Transportfahrzeuge auf ihre „Fracht" warten.

SPECIAL

Wie erstelle ich einen Flaggenmast mit wehender Flagge?

Wählen Sie im Einheitenmenü (F1) bei der Option Seite „Leer", bei Art „Objects" und bei Einheit „Fahne". Damit nun auch eine Flagge am Mast weht, müssen Sie in der Initialisierungszeile noch einen Eintrag machen. Für die amerikanische Flagge lautet der Eintrag: **this setflagtexture "usa_vlajka.pac"**. Soll die russische Flagge am Mast wehen, tragen Sie **this setflagtexture "rus_vlajka.pac"** ein. Mit Veröffentlichung des offiziellen Patches auf Version 1.10 können Sie auch eigene Flaggen im jpg-Format erstellen und einbinden. Die Flaggen sollten eine Größe von 256x128 Pixel haben. Speichern Sie Ihre Flagge im Missionsordner unter \Spielverzeichnis\Users\Username\Missions\Missionsname\ ab. In die Initialisierungszeile des Fahnenmastes tragen Sie entsprechend **this setflagtexture "Dateiname.jpg"** ein. Auf der Heft-CD finden Sie eine Zip-Datei, die 20 verschiedene Flaggen enthält.



Wie lasse ich eine Gruppe in einen Helikopter einsteigen und mit dem Fallschirm abspringen?

Erstellen Sie einen Helikopter, geben Sie ihm einen Namen und weisen Sie ihm eine Wegmarke „Laden Sie" zu. Erstellen Sie Ihre Fallschirmgruppe (beliebige Einheit) und geben Sie allen Gruppenmitgliedern einen Namen. Die Gruppe erhält als Erstes eine Wegmarke „Bewegung". Wenn Sie nun in die Zeile „Bei Aktivierung" **Heliname action ["engine off"]** eintragen, bleibt der Motor des Hubschraubers aus. Platzieren Sie in der Nähe der Wegmarke „Laden Sie" des Helis eine Wegmarke „Einsteigen" für Ihre Fallschirmspringer. Synchronisieren Sie diese beiden Wegmarken, damit sichergestellt wird, dass der Helikopter erst dann losfliegt, wenn alle Insassen eingestiegen sind. Setzen Sie nun die Wegmarken für Ihren Helikopter. Vor dem Absprunggebiet sollen Sie eine bestimmte Flughöhe vorgeben. Tragen Sie dazu in der Zeile „Bei Aktivierung" Folgendes ein: **Heliname flyinheight 120**. Damit fliegt der Helikopter in einer Höhe von 120 Metern. Im Test hat sich gezeigt, dass dies die maximale Höhe ist, bei der ein Absprung reibungslos klappt. Setzen Sie außerdem die Geschwindigkeit des Hubschraubers auf „Begrenzt". Tragen Sie dann am Absprungwegpunkt in die Zeile „Bei Aktivierung" **Einheit action ["eject", Fahrzeug]; unassignvehicle Einheit** ein. Der Befehl „Unassignvehicle" ist wichtig, da sonst die Einheit immer wieder versuchen wird, in den Helikopter einzusteigen.

Wie kann ich das Verhalten meiner Einheiten gezielt ändern?

Außer der Möglichkeit, das Verhalten mithilfe von Wegmarken zu ändern, existiert auch ein direktes Kommando, das Sie in die Initialisierungszeile einer Einheit oder auch in die Zeile „Bei Aktivierung" und „Bei Deaktivierung" bei Wegmarken/Auslösern eintragen können. Es lautet **this setbehaviour "x"** bzw. **Einheit setbehaviour "x"**. Dabei sind folgende Verhalten für x einsetzbar:

"careless" entspricht Achtlos (Einheit wehrt sich auch bei Beschuss nicht)
"safe" entspricht Sicherheit (Einheit wehrt sich bei Beschuss)
"aware" entspricht Wachsam
"combat" entspricht Kampf
"stealth" entspricht Tarnung

SPECIAL

Ich möchte eine SCUD in meine Mission einbinden, sie startklar machen und abschießen!

Platzieren Sie die SCUD-Einheit und setzen Sie eine Wegmarke auf diese Einheit. In der Zeile „Bei Aktivierung" müssen Sie nun **scud action ["Einheit Launch"]** eintragen. Damit wird die Rakete aufgerichtet. Legen Sie einen zweiten Wegpunkt darüber und tragen Sie diesmal **scud action ["Einheit Start"]** ein. Soll der Start verzögert stattfinden, müssen Sie noch eine Zeitspanne in Sekunden in den Timeout-Feldern des zweiten Wegpunktes eintragen.

Wie kann ich einen Befehl geben, der für alle Mitglieder einer Gruppe gilt?

Die Zauberformel hierfür lautet **"_x BEFEHL" foreach units group this**. So können Sie zum Beispiel eine ganze Gruppe unverwundbar machen, wenn Sie in der Initialisierungszeile des Anführers **"_x allowdammage false" foreach units group this** eintragen. Wenn Sie einen solchen Gruppenbefehl in einen Sensor einbinden möchten, müssen Sie „this" durch den Namen des Gruppenführers ersetzen. Achtung, der Befehl „Allowdammage" funktioniert nicht mehr, wenn Sie den aktuellen Patch auf die Version 1.10 installiert haben.

Ich würde gern Ausrüstung der Soldaten und Inhalt der Munitionskisten ändern.

Um die Bewaffnung von Soldaten zu ändern, müssen Sie zunächst in der Initialisierungszeile der Einheit folgenden Befehl eingeben:

RemoveAllWeapons Einheit
– Dadurch steht die Einheit zunächst ohne Waffen da.

Einheit RemoveWeapon "Name"
– Nimmt der Einheit eine bestimmte Waffe ab.

Waffen-, Munitions- und Ausrüstungsliste

Anbei finden Sie die Namen für die Waffen und Munition, die Sie zum Eingeben diverser Befehle verwenden können.

NATO – Waffe	Munition
AALauncher	AALauncher
CarlGustavLauncher	CarlGustavLauncher
HK	HK
LAWLauncher	LAWLauncher
M4	M4
M16	M16
M16GrenadeLauncher	GrenadeLauncher
M21	M21
M60	M60

Sowjets – Waffe	Munition
9K32Launcher	9K32Launcher
AK47	AK47
AK47GrenadeLauncher	GrenadeLauncher
AK74	AK74
AK74GrenadeLauncher	GrenadeLauncher
PK	PK
RPGLauncher	RPGLauncher
SVDDragunov	SVDDragunov

Ausrüstung	
Binocular	Mine
Flare	NVGoggles
FlareGreen	Pipebomb
FlareRed	SmokeShell
FlareYellow	SmokeShellGreen
HandGrenade	SmokeShellRed
	Timebomb

Einheit RemoveMagazine "Name"
– Nimmt der Einheit ein bestimmtes Magazin ab.
Einheit RemoveMagazines "Name"
– Nimmt der Einheit alle Magazine eines Typs ab.

Jetzt können Sie die Einheit neu ausrüsten – dies geschieht ebenfalls über die Initialisierungszeile.
Einheit AddMagazine "Name"
– Gibt der Einheit ein bestimmtes Magazin.
Einheit AddWeapon "Name"
– Gibt der Einheit eine bestimmte Waffe.

Sie können die Befehle alternativ auch in die Zeile „Bei Aktivierung" von Sensoren und Wegmarken eingeben. Das liegt ganz in Ihrem Ermessen.

Das Ändern des Inhalts von Munitionskisten funktioniert nach dem gleichen Prinzip – „Erst alles leer machen und dann neu füllen". Die Befehle dafür lauten ClearMagazineCargo bzw. ClearWeaponCargo für das Entfernen und AddWeaponCargo bzw. AddMagazineCargo zum Bestücken.

Beispiel: clearmagazinecargo kiste1; kiste1 addmagazinecargo ["m16, 5"]; kiste1 addweaponcargo ["m16, 2"]
Damit haben Sie fünf M16-Magazine und zwei M16-Gewehre in der Kiste platziert. Außer Waffen und Munition können Sie mit diesen Befehlen auch die restliche Ausrüstung editieren.

Animation von Einheiten



Wie lasse ich Einheiten bestimmte Handlungen ausführen?

Es gibt eine ganze Reihe von Befehlen für Animationen, die Sie entweder in eine Initialisierungs-, Aktivierungs- oder Deaktivierungszeile eintragen können. Eingeleitet wird eine Animation durch: this playMove "x" bzw. Einheit playMove "x".
Einige typische Beispiele sind:

Salutieren	Einheit playMove "EffectStand Salute"
Auf dem Boden sitzen	Einheit playMove "EffectStandSit Down"
Liegestützen	Einheit playMove "FXStandDip"
Rühren	Einheit playMove "FXStandAtt"
Ergeben	Einheit playMove "FXStandSurDown"

Achtung: Sollte es nicht mit „playMove" klappen, ersetzen Sie das „play" durch „switch".
Eine weitere Möglichkeit bietet der Befehl „Action". Dabei sind zum Beispiel folgende Aktionen denkbar:

Soldat schlägt mit der Faust
Einheit action ["strokefist"]
Soldat schlägt mit der Waffe
Einheit action ["strokegun"]
Soldat springt aus Fahrzeug
Einheit action ["eject", Fahrzeugname]
Wichtig: Es kommt immer wieder vor, dass eine Einheit, die Sie mit einem solchen Effekt versehen, unsterblich wird. Überprüfen Sie daher in der Vorschau, wie sich eine Animation auswirkt.

Weitere Befehle für den Editor

Es existiert eine Vielzahl an Befehlen und Parametern, die Sie für **Operation Flashpoint** verwenden können. Einige finden Sie nachfolgend erklärt. An dieser Stelle weisen wir auf die hervorragend geführten Web-Pages vieler Fans hin, allen voran www.operation-flashpoint.de.

ALIVE beziehungsweise NOT ALIVE

Damit wird überprüft, ob eine bestimmte Einheit noch am Leben ist. In der Regel wird der Befehl im Feld Bedingung eines Auslösers oder Wegpunktes eingetragen, um damit andere Komponenten auszulösen.
Bedingung: Einheit alive beziehungsweise not alive Einheit
Bei Aktivierung: Sieg=true

ALLOWDAMMAGE

Damit legen Sie fest, ob eine Einheit Schaden erleidet oder nicht. Achten Sie darauf, DAMMAGE und nicht DAMAGE zu schreiben. Dieser Befehl funktioniert aber nur in der Version 1.0.

Einheit allowdammage true
– Einheit verletzbar

Einheit allowdammage false
– Einheit unverwundbar

ALLOWFLEEING

Legt fest, ob eine Einheit fliehen kann oder nicht:
Einheit allowfleeing 0
– Einheit flieht nicht.
Einheit allowfleeing 1
– Einheit kann fliehen.

AND

Mit diesem Eintrag können Sie mehrere Bedingungen für eine Aktivierung festlegen. Alle Bedingungen müssen dann erfüllt sein, um die Aktivierung auszuführen.
Bedingung: Einheit_1 alive and not alive Einheit_2 – Einheit 1 muss am Leben und Einheit 2 tot sein.

OR

Damit können Sie ebenfalls mehrere Bedingungen miteinander verknüpfen. Sobald eine davon in Kraft tritt, wird die gewählte Aktivierung ausgeführt.
Bedingung: not alive Einheit_1 or not alive Einheit_2 – Einheit 1 oder Einheit 2 müssen tot sein.

ASSIGNASX

Damit können Sie eingestiegenen Einheiten bestimmte Positionen in einem Fahrzeug zuweisen. Tragen Sie den Befehl in einer Aktivierungszeile ein. Achtung: Dieser Befehl ersetzt nicht den Wegpunkt „Einsteigen“.

Für X können Sie wählen:
Commander – Fahrzeugkommandant
Driver – Fahrer
Gunner – Bordschütze
Cargo – Passagier
Beispiel: **Einheit assignasdriver Fahrzeug**
Sollten Ihre Einheiten mehrfach ein- und aussteigen, bevor sie ihre richtigen Plätze eingenommen haben, sollten Sie die Zuweisungen schon vor dem Wegpunkt „Einsteigen“ durchführen.

DISTANCE

Wenn Sie bestimmte Aktionen entfernungsabhängig machen wollen, können Sie diesen Befehl benutzen. Stellen Sie sich vor, Fahrzeug 1 soll sich in Bewegung setzen, wenn Einheit 1 näher als 100 m herangekommen ist. Erstellen Sie dazu für das Fahrzeug eine Wegmarke „Bewegung“ und schreiben Sie in die Zeile „Bedingung“ zum Beispiel Abstand. Kreieren Sie einen Auslöser und tragen Sie in der Zeile „Bedingung“ **Fahrzeug1 distance <100 Einheit1** ein. In der Zeile „Bei Aktivierung“ tragen Sie Abstand=true ein.

Do-Befehle

Eine Einheit soll auf ein bestimmtes Ziel feuern. Sie erreichen dies außer durch das Setzen der Wegmarke „Zerstören“ mit dem Befehl DoFire. Geben Sie dazu einfach **Einheit1 dofire Einheit2** ein. Damit können Sie bequem innerhalb einer Gruppe recht schnell unterschiedliche Ziele zuweisen. Weitere Do-Befehle sind:

Einheit1 DoWatch Einheit2
– Eine Einheit schaut eine andere an.
Einheit1 DoFollow Einheit2
– Eine Einheit folgt einer anderen.
Einheit1 DoTarget Einheit2
– Eine Einheit zielt auf eine andere Einheit.

Soll eine Einheit stehen bleiben, müssen Sie den Befehl **Einheit DoStop** verwenden.

FLEEING

Wenn Sie Einheiten gezielt fliehen lassen wollen, geben Sie einfach den Befehl:
Fleeing Einheit in einer Aktivierungszeile ein.

SAVEGAME

Sie können eine automatische Speicherung einfügen, wenn Sie in die Aktivierungszeile einer Wegmarke oder eines Sensors einfach **savegame** eintragen.

SETDAMMAGE

Sie können Ihren Einheiten gezielt Schaden zufügen. So erreichen Sie zum Beispiel Explosionen von Fahrzeugen oder erzwingen das Ableben von Soldaten. Dazu müssen Sie in einer Aktivierungszeile **Fahrzeug/Einheit SetDammage 1.0** eintragen. Sie können Werte zwischen 0.0 und 1.0 benutzen. Achten Sie darauf, dass Sie DAMMAGE und nicht DAMAGE schreiben.

SETDIR

Soll eine Einheit in eine bestimmte Richtung blicken, tragen Sie Einheit **SetDir X** ein. Für X können Sie Zahlen zwischen 0 und 360 (Kompass) eintragen. 0 entspricht Norden, 90 Osten, 180 Süden und 270 Westen.

SETPOS

Mit diesem Befehl können Sie Einheiten auf der Karte „beamen“. So können Sie zum Beispiel das Erscheinen von Einheiten an einem bestimmten Punkt herbeiführen. Wie bekommt man nun die Position auf der Karte heraus? Platzieren Sie auf dem gewünschten Punkt eine Einheit und geben Sie ihr einen Namen. Speichern Sie die Mission ab und schauen Sie sich mit einem Texteditor die entsprechende Sqm-Datei an. Suchen Sie dort nach dem Namen Ihrer Einheit, dort finden Sie auch eine Zeile: position[]={xxxx.xxxxxx, zzz.zzzzzz,yyyy.yyyyyy};
Diese drei Zahlen definieren den Standort einer Einheit. Die entsprechenden Werte müssen Sie nun in den Befehl **Einheit SetPos [xxx.xxx, yyy.yyy, zzz.zzz]** einfügen. Achtung, in der Sqm-Datei ist die Anordnung nicht x, y, z, sondern x, z, y. Für z sollten Sie immer 0 eintragen, sonst schwebt die Einheit in der Luft.

Kommunikation zwischen Einheiten

Eine editierte Mission erwacht erst richtig zum „Leben“, wenn Ihre Einheiten auch Texte von sich geben. Der einfachste Weg, Gespräche zu simulieren ist, den Effekt „Text“ zu benutzen. Sie finden diese Option sowohl bei Wegmarken als auch bei Auslösern. So eingegebener Text taucht im Spiel dann in großen, weißen Lettern auf. Damit lassen sich Zwischensequenzen hervorragend textlich gestalten.

Im eigentlichen Spiel ist diese Darstellungsform allerdings oft störend, da Ihr Sichtfeld stark eingeschränkt ist. Für Textmeldungen während des Missionsablaufs sollten Sie auf die Chat-Befehle des Editors zurückgreifen. Die Chat-Befehle können Sie ent-

O

weder in Initialisierungs- oder Aktivierungszeilen einfügen. Die „sprechenden" Einheiten müssen einen Namen haben.

GlobalChat

Mit dem Befehl „GlobalChat" können Sie Textmeldungen erstellen, die alle Einheiten im Spiel lesen können. Schreiben Sie dazu einfach Einheit **globalchat "TEXT"**.

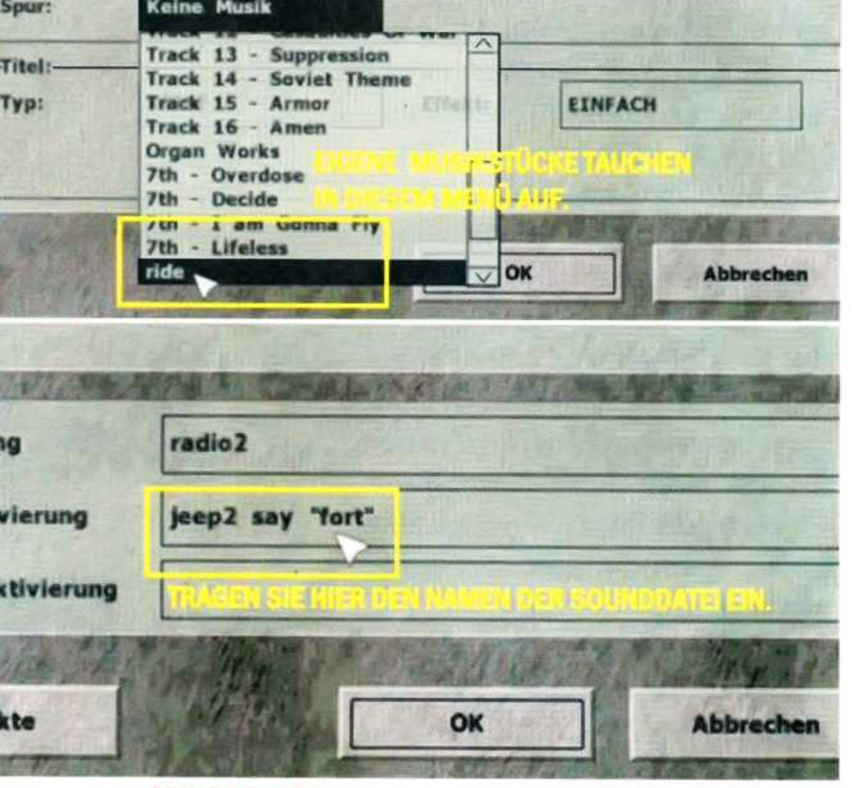
SideChat

Mit diesem Befehl wird eine Textmeldung eingespielt, die nur Einheiten der jeweiligen Seite (zum Beispiel Ost oder West) lesen können. Schreiben Sie dazu **Einheit sidechat "TEXT"**.

VehicleChat

Sollen nur Einheiten, die innerhalb eines Fahrzeuges sitzen, eine Textmeldung empfangen, müssen Sie diesen Befehl verwenden. Schreiben Sie dazu **Einheit vehiclechat "TEXT"**.

VOLLE LOTTE
Eigene Musikstücke lassen sich bequem aus der Liste „Spur" auswählen.



SPRICH ZU MIR
In der Aktivierungszeile können Sie festlegen, welche Einheit Ihr Soundfile „aussprechen" soll.

Beispiele

Auf der Heft-CD/-DVD finden Sie jede Menge Beispiele, was mit dem Editor alles möglich ist. An dieser Stelle geht unser Dank an www.pman.de, der uns freundlicherweise etliche Dateien zur Verfügung gestellt hat. Die Zip-Files aus dem Ordner Prefabs_Editor entpacken Sie bitte jeweils in Ihr /Spielverzeichnis/Users/Username/Missions/. Danach können Sie die Datei im Editor aufrufen und sich in Ruhe anschauen. Darüber hinaus haben wir noch einige selbstlaufende Demos und Singleplayer-Missionen erstellt, die Ihnen beispielhaft zeigen, wozu der Editor fähig ist. Entpacken Sie dazu die .pbo-Files aus der Datei SP_Missions.zip in Ihr /Spielverzeichnis/Missions/. Danach können Sie diese Missionen als Einzelmissionen auswählen.

Eigene Sounds erstellen

Eine eigene Mission mit eigenen Soundfiles und Musikstücken zu untermalen, ist natürlich ein wahres Sahnehäubchen für das Editieren. Sie benötigen dazu allerdings noch etwas „Werkzeug". Soundfiles und Musikstücke in **Operation Flashpoint** benutzen das Dateiformat Ogg. Benutzen Sie den Link www.mpex.net/software/details/oggdrop.shtml. Dort finden Sie neben dem Tool OggDrop auch ein Plug-in für das Freeware-Programm Winamp. Wenn Sie das Plug-in installieren, können Sie Ogg-Files mit dem Winamp-Player anhören. Mithilfe von OggDrop wandeln Sie Wave-Files in Ogg-Files um. Die Wave-Dateien sollten folgende Eigenschaften aufweisen:

Bits/Sample	16 bit
Format	PCM
Samplerate	22050
Bytes/Sec.	44100
Channels	1 (für Sound) oder 2 (für Musik)

Wie kann ich eine Wave-Datei mit den erforderlichen Eigenschaften erstellen?

Sie können Wave-Dateien ganz bequem mit dem Tool dBPowerAMP konvertieren. Sie finden das Tool unter www.wintotal.de/softw/sound/dbpoweramp.htm.

Wie binde ich nun meine eigenen Dateien in die Mission ein?

Öffnen Sie mit dem Windows Explorer den Ordner, der Ihre editierte Mission enthält (Spielverzeichnis\Users\Username\Missions\Missionsname). Dort fügen Sie die Unterverzeichnisse „Music" für Musikstücke und „Sound" für Soundfiles ein. Erstellen Sie nun mit dem Windows Editor eine Datei namens description.ext. Dort werden Ihre Ogg-Dateien für das Spiel „verständlich" gemacht.

Die Einträge für zum Beispiel zwei eigene Musikstücke müssen folgendermaßen aussehen:

```
class CfgMusic
{
tracks[]=
{
TITEL1; TITEL2;
};
class TITEL1
{
name = "TITEL1";
sound[] = {\music\TITEL1.ogg,
db+0, 1.0};
};
class TITEL2
{
name = "TITEL2";
sound[] = {\music\TITEL2.ogg,
db+0, 1.0};
};
};
```

Für das Einbinden von zum Beispiel zwei eigenen Sound-Dateien müssen die Einträge folgendermaßen aussehen:

```
class CfgSounds
{
sounds[] = {};
class SOUND1
{
name = „";
sound[] = {\voice\SOUND1.ogg,
db-10, 1.0};
titles[] =
{
0,
};
};
class SOUND2
{
name = „";
sound[] = {\voice\SOUND2.ogg,
db-10, 1.0};
titles[] =
{
0,
};
};
```

Wenn Sie mit Ihren Einträgen fertig sind, speichern Sie die Datei description.ext im Spielverzeichnis\Users\Username\Missions\Missionsname ab. Nun können Sie im Editor die neuen Musikstücke bei den Effekten (Spur) auswählen. Neue Sounds werden leider nicht im Editormenü dargestellt. Sie müssen diese Dateien mit dem Befehl „SAY" einbinden. Geben Sie dazu **Einheit say "SOUNDNAME"** ein.

STEFAN WEISS

Max **Payne** (dt.)



Auf der Heft-CD finden Sie Spielstände aller Kapitelanfänge im Fugitive-Mode.

Max gegen den Rest der Welt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich erfolgreich durch die Gegnerhorden kämpfen.

Allgemeine Tipps

Save early – save often

Abgesehen vom „Dead on Arrival"-Modus sollten Sie ausführlichen Gebrauch von der Schnellspeicher-Funktion machen. Wenn Sie sich aus Versehen mal „verspeichern" (also speichern, obwohl Sie laden wollten), laden Sie einfach das vorherige Quicksave im Hauptmenü (es werden immer die beiden letzten Quicksave-Spielstände gespeichert). Im Übrigen finden Sie auf der Heft-CD Spielstände aller Kapitelanfänge im Fugitive-Modus.

Vom Spieler zum Filmstar!

Mal ehrlich – **Max Payne (dt.)** will man nicht einfach nur durchspielen. Man will es cool durchspielen. Es hat sich als überaus unterhaltsam erwiesen, Spielszenen bis zur Perfektion zu wiederholen. So kann man ganz nebenbei auch die Spieldauer enorm verlängern.

Verfolgen Sie die Gespräche

Hat man Ihnen nicht beigebracht, Erwachsene nicht zu unterbrechen? Doch? Na dann sollten Sie das auch tun. Wenn Sie sich Ihren Gegnern nähern, können Sie oft deren Gespräche mithören. Diese sind meist recht unterhaltsam. Gelegentlich kann es sogar sein, dass Ihre Widersacher sich gegenseitig im Streit umlegen – wer da nicht wartet, macht sich das Leben nur unnötig schwer.

Bullet-Time

Der Zeitlupenmodus ist nicht nur grafisch spektakulär, sondern auch taktisch sehr wertvoll. Es gilt, zwischen der normalen Bullet-Time und der Bullet-Time-Combo zu unterscheiden. Die zweite Variante spart Zeitlupenvorrat, kann Sie aber auch in gefährliche Situationen bringen. Beim Sprung zur Seite fällt es sehr schwer, den Gegner genau zu treffen – beim Sprung nach vorne fliegen Sie oft genau in die Kugeln Ihres Gegenübers. Obendrein hört die Zeitlupe nach dem Sprung auf – wenn die Gegner bis dahin noch nicht am Boden liegen, bezahlen Sie den Einsatz der Bullet-Time-Combo nicht selten mit Ihrem virtuellen Leben. Wenn Sie einen Raum mit normaler Bullet-Time betreten, können Sie ohne Akrobatik einfach seitwärts laufend einen Gegner nach dem anderen erledigen. Natürlich dürfen Sie nicht vergessen, die Zeitlupe so bald wie möglich wieder auszuschalten.

Gut gezielt ist halb getroffen

Wildes Geballer sieht vielleicht toll aus – wirkungsvoll ist es nicht. Zielen Sie nie direkt auf einen laufenden Gegner, sondern halten Sie in Laufrichtung vor. Je weiter Sie vom Ziel entfernt sind, desto mehr Vorhalt ist nötig. Dies gilt natürlich nicht, wenn ein Gegner direkt auf Sie zuläuft. Profis zielen prinzipiell nur auf den Kopf eines Gegners. Ein gezielter Kopfschuss aus der „Deagle" streckt fast alle Gegner nieder. Am Körper brauchen Sie für den gleichen Effekt oft zwei bis drei Treffer.

KNALLEFFEKT Diese Herren entscheiden sich für den falschen Draht, wenn Sie die beiden aussprechen lassen.

Auto-Aiming

Wenn Sie **Max Payne (dt.)** zum ersten Mal installieren, ist die Zielautomatik (Auto-Aiming) aktiviert. Für gute Schützen ist dies jedoch ein Hindernis. Zwar ist die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer höher, aber Sie können keine gezielten Kopfschüsse anbringen. Und nur am Rande: Sie handeln sich den Spott aller Freunde und Kollegen ein, wenn Sie mit Auto-Aiming spielen. Schalten Sie die Option also am besten gleich aus (Hauptmenü – Options – Game – Enable Auto-Aiming).



In Deckung

Viele Spieler scheinen über der Bullet-Time zu vergessen, dass es auch so was wie Deckung gibt. Pfeiler, Kisten, Schränke und dergleichen eignen sich prima, um einen Moment durchzuschnaufen. Max Payne ist zwar ein harter und überaus cooler Bursche – das heißt aber noch lange nicht, dass er sich jeder Patrone in den Weg stellen muss.

Traumwelt

Das Labyrinth der Traumwelt kann aufgrund seiner Komplexität sehr frustrierend sein. Gehen Sie deshalb dreimal nach links und folgen Sie dem Gang. Auf diesem Wege sind Sie in null Komma nix beim Ausgang. Wenn Sie bei der zweiten Traumsequenz Schwierigkeiten haben, gibt es einen kleinen Trick, um Licht ins Dunkel zu bringen. Schalten Sie einfach im Optionsmenü den Nebel aus und Sie können fast das komplette Areal überschauen.

Geheimräume und Easter-Eggs

Tutorial

Laufen Sie bis zum Ende der Straße und springen Sie auf die Motorhaube des Vans. Von dort aus hüpfen Sie auf die Feuerleiter und laufen die Stufen hinauf. Oben springen Sie durch die Scheibe und finden im anschließenden Raum eine Ingram und Munition.

Part 1

Chapter 1:

In der U-Bahn-Station erreichen Sie nach einiger Zeit einen Umkleideraum. Sie erkennen ihn an dem leblosen Polizisten, der mit dem Oberkörper auf dem Tisch liegt. Wenn Sie einen Blick unter die Spinde werfen, erkennen Sie einige Gasflaschen. Schießen Sie auf eines der Ventile, damit eine der Flaschen durch den Raum schießt und eine Tür im Gang aufsprengt. Darin finden Sie Munition für die Desert Eagle.

Chapter 2:

Wenn Sie sich im Tresorraum befinden, können Sie den Alarm abschalten. Pumpen Sie einfach eine Ladung Blei in den Lautsprecher an der Decke, damit der nervende Ton verklingt. Daraufhin bedankt sich Max bei Ihnen mit einem trockenen: „Thank you!". Das können Sie später noch einmal in einem Fahrstuhl wiederholen, in dem Musik aus einer Box dudelt. Das nächste Easter-Egg ist relativ schwer zu erreichen. Nachdem Sie den Zünder für die Stahltür organisiert haben, müssen Sie erneut die Treppe hinaufsteigen. Auf der Mitte der Treppe stellen sich einige finstere Gestalten in den Weg und schieben eine Bank vor die Treppe. Der dritte im Bunde trägt eine Granate bei sich. Diesen müssen Sie unbedingt erledigen, bevor er seine Granate nach Ihnen wirft. Heben Sie anschließend die Granate auf und begeben Sie sich zum Anfang dieses Kapitels. Dort sehen Sie ein Loch in der Mauer. Werfen Sie die Granate in das Loch und drücken Sie die „F2"-Taste. In Ihren Missionszielen steht nun, dass Sie den Ratten den Krieg erklärt haben. Das sind keine leeren Worte, sondern lustige Realität. Auf Ihrem Weg zur Stahltür werden Sie von Ratten mit Pistolen angegriffen.

Chapter 3:

Wenn Sie das Motel infiltrieren, finden Sie einen Raum, der die Nummer 313 trägt. Folgen Sie dem Gang, bis Sie eine Holztür erreichen. Nach genauerer Betrachtung werden Sie feststellen, dass diese Tür einen Riss hat. Schlagen Sie die morsche Tür mit Ihrem Baseballschläger aus den Angeln und gehen Sie durch das Fenster auf den Sims. Das nächste Fenster ist auch durch Bretter verbarrikadiert und benötigt ebenfalls eine Behandlung mit dem Schläger. Im folgenden Raum sehen Sie einen Kerl mit einem Holzpflock im Rücken. Daneben steht auf dem Boden das Wort „Buff" geschrieben. Das ist eindeutig eine Anspielung auf die Vampir-TV-Serie **Buffy**. Außerdem finden Sie in diesem Raum noch einige nützliche Gegenstände.

Chapter 6:

Hätten Sie es gewusst? Wenn Sie den letzten Raum betreten, hören Sie einen pfeifenden Kerl auf der Toilette und sehen eine Ingram auf der Küchenzeile liegen. Diese Szene ist an Tarantinos Kultstreifen **Pulp Fiction** angelehnt.

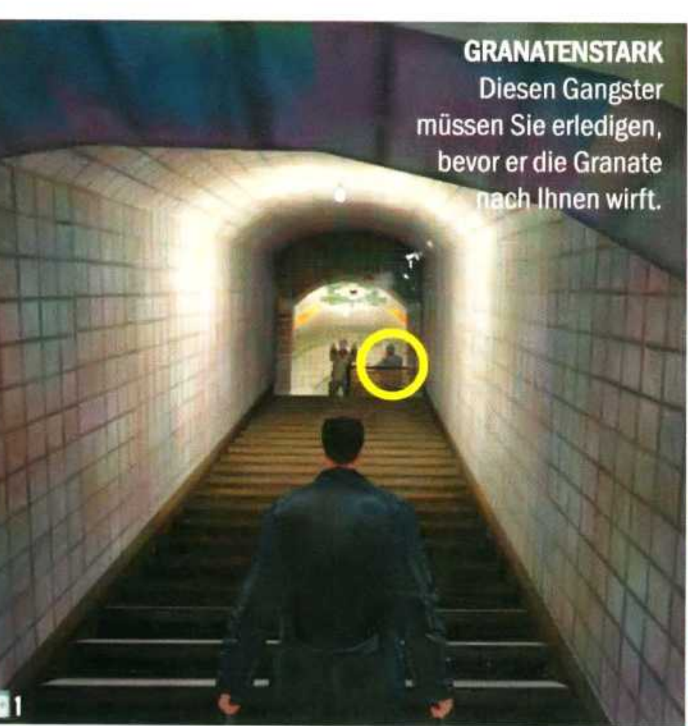
Wenn Sie den „**Pulp Fiction**"-Raum durch das Fenster verlassen, laufen Sie nach links über das Dach. An der Mauer angekommen, sehen Sie auf der linken Seite ein Fenster, durch das Sie in einen versteckten Raum gelangen. An der Wand hängen zwei **Soldier of Fortune 2**-Plakate und darunter stehen vier Schrotflinten.

Chapter 7:

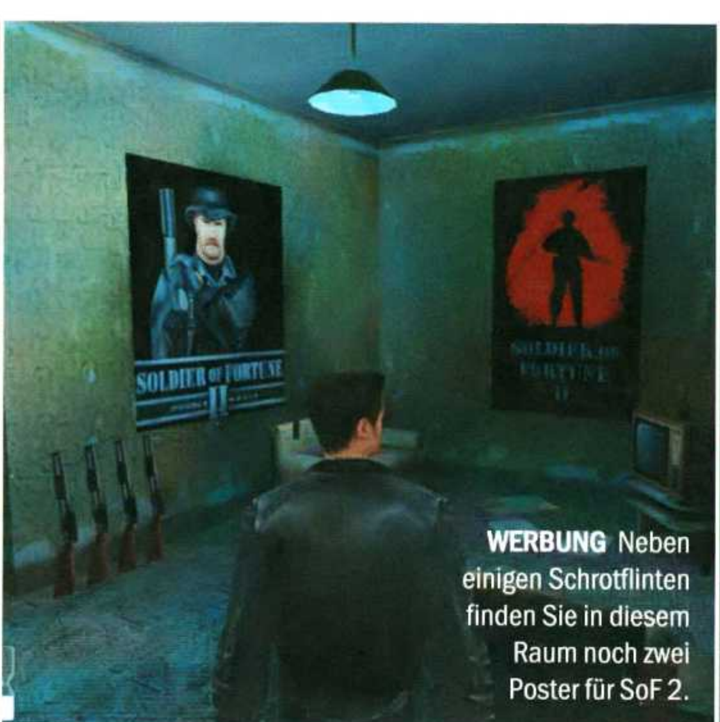
Am Ende der Verfolgungsjagd stehen Sie auf einem Dach und schauen auf einen Hof voller Krimineller inklusive dem korrupten Cop. Auf der gegenüberliegenden Seite des Daches befindet sich eine Parabolantenne. Springen Sie auf den Sims und anschließend auf den Zaun. Lassen Sie sich dann in den Kellereingang fallen. Im Keller finden Sie eine Menge Molotowcocktails und einige Granaten.

Chapter 8:

In diesem Kapitel finden Sie zwei versteckte Plätze. Der eine befindet sich über der Tanzfläche und kann über einen Metallträger erreicht werden. Der andere ist ein



GRANATENSTARK Diesen Gangster müssen Sie erledigen, bevor er die Granate nach Ihnen wirft.



WERBUNG Neben einigen Schrotflinten finden Sie in diesem Raum noch zwei Poster für SoF 2.

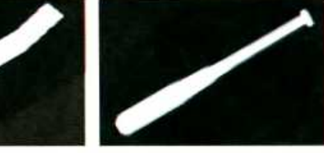


GROSSSTADTDSCHUNGEL Wenn Sie dem eingezeichneten Pfeil folgen, erreichen Sie einen geheimen Raum.

Das **Arsenal**

SCHLAGWAFFEN





Bleirohr
Munition: –
Das Bleirohr sollten Sie auf keinen Fall gegen Ihre menschlichen Kontrahenten einsetzen. Nutzen Sie es stattdesen nur, um an den Inhalt der Holzkisten zu gelangen.

Baseballschläger
Munition: –
Der Baseballschläger ist kaum besser als das Bleirohr. Deshalb sollten Sie auch diese Schlagwaffe ausschließlich gegen Kisten und Glasscheiben einsetzen.

PISTOLEN





Beretta
Munition: 18 + 144
Die einfache Beretta ist nicht sonderlich zielsicher und wenig durchschlagend. Als Einzelwaffe sollten Sie nach Möglichkeit immer die Desert Eagle vorziehen.

Dual Berettas
Munition: 2*18 + 144
Die Dual Berettas sind durch die hohe Schussfrequenz enorm effektiv. Gerade zu Beginn des Spiels finden Sie übermäßig viel Munition für diese erstklassige Nahkampfwaffe.

Desert Eagle
Munition: 12 + 36
Ein bis zwei gezielte Schüsse aus der „Deagle“ strecken jeden Bösewicht nieder. Auch auf größere Distanz wirkungsvoll, jedoch nichts für Grobmotoriker, die nicht zielen können.

GEWEHR

Sniper Rifle
Munition: 5 +15
Setzen Sie das Präzisionsgewehr nur auf sehr große Distanz ein. Munition ist knapp – und auf mittlere bis kurze Distanz sind Sie mit dem Colt eh besser beraten.

SCHROTFLINTEN









Pump-Action Shotgun
Munition: 7 + 73
Die niedrige Schussfrequenz macht diese Waffe im Nahkampf unbrauchbar. Zum Schießen kurz aus der Deckung herauskommen und sofort wieder verstecken.

Sawed-Off Shotgun
Munition: 2 + 78
Eine gute Nahkampfwaffe für einzelne Gegner. Das Nachladen dauert eine halbe Ewigkeit, aber die beiden Läufe können sehr schnell nacheinander abgefeuert werden.

Jackhammer
Munition: 12 + 156
Eine enorme Durchschlagskraft und eine sehr hohe Feuerrate machen diese automatische Schrotflinte zu der wohl gefährlichsten Nahkampfwaffe des Spiels.

AUTOMATIKWAFFEN







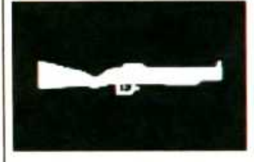
Ingram
Munition: 50 + 250
Keine Waffe des Spiels speit mehr Kugeln pro Sekunde aus. Setzen Sie die Ingram aber nur im Nahkampf ein – auf Distanz schießen Sie nur viele Löcher in die Luft.

Dual Ingrams
Munition: 2*50 + 200
Warum mit einer Ingram schießen, wenn's auch mit zweien geht? Sie sollten jedoch nicht allzu lange den Abzug drücken – 100 Schuss sind schnell verballert.

Colt Commando
Munition: 30 + 120
Die Colt Commando ist sicherlich die beste Waffe im Spiel. Im letzten Drittel des Spiels ist sie die Standardwaffe, die sich für alle Gegner und Reichweiten eignet.



SPRENGSTOFFE



M79
Munition: 1 + 9
Im Gegensatz zu normalen Granaten ist das Geschoss der M79 schneller und sehr viel genauer. Außerdem können Sie eine Gruppe Gangster auf große Distanz aus dem Weg räumen.



Grenade
Munition: 1 + 9
Da Herr Payne ein ziemlich langsamer Werfer ist, sollten Sie Granaten nach Möglichkeit „über Bande“ (also beispielsweise an eine Wand) in einen Raum werfen.



Molotowcocktail
Munition: 1 + 9
Mit einem Wurf können bis zu vier Gegner getoastet werden. Werfen Sie die Brandbombe immer etwas „zu kurz“. Da Ihre Widersacher dumm sind, laufen Sie auch gerne mal durchs Feuer.

Balkon in der Nähe des Mischpults. Dorthin gelangen Sie über die Brüstung.

In der Ragna Rock Diskothek können Sie Ihr musikalisches Talent unter Beweis stellen. Hinter der Bühne befinden sich einige Musikinstrumente und Mikrofone, die nur auf ihren Einsatz warten – das sollten Sie sich nicht entgehen lassen.





Cheats

Damit Sie die Cheats zu **Max Payne (dt.)** im Spiel eingeben können, müssen Sie zuerst auf das **Max Payne**-Symbol des Desktops rechtsklicken. Hängen Sie in der Zeile „Ziel“ die Endung „-Developer -Developerkeys“ an. Wenn Sie nun das Spiel starten, müssen Sie die „F12-Taste“ drücken, woraufhin sich die Konsole öffnet. Dort können Sie nun die folgenden Cheats eingeben.



Befehl	Auswirkung
Coder	Alle Waffen, unbegrenzt Munition, unverwundbar
Getallweapons	Alle Waffen
Getinfiniteammo	Unendlich Munition
God	Unverwundbarkeit
Mortal	Abschalten der Unverwundbarkeit
Noclip	Sie können durch Wände gehen
Noclip_off	Noclip deaktivieren
Getbaseballbat	Baseballschläger
Getberetta	Beretta
Getberettadual	Zwei Berretas
Getdeserteagle	Desert Eagle
Getsawedshotgun	Sawed Shotgun
Getpumpshotgun	Pumpgun
Getjackhammer	Jackhammer
Getingram	Ingram
Getingramdual	Zwei Ingrams
Getcoltcommando	Colt Kommando
Getmolotov	Molotowcocktail
Getgranade	Granate
GetM79	M79
Getsniper	Scharfschützengewehr
Gethealth	Gesundheitsbonus
Getpainkillers	Schmerzmittel
Getbullettime	Maximale Bullet-Time
Help	Zeigt alle Befehle an

Tastenbefehle:	
Einfg + Entf	Mit diesen Tasten „beamen“ Sie sich durch die wichtigsten Räume.
Bild auf + Bild ab	Mit diesen Tasten wählen Sie zwischen allen Charakteren.
C	Kameraperspektive ändern
Pos1 + Pos2	Geschwindigkeit des Spiels verändern
F11	Anzeige der fps (frames per second = Bildwiederholrate)



HAFENVIERTEL Wenn Sie über den Kran auf die Container kraxeln, werden Sie mit zusätzlicher Munition und Granaten belohnt.



SENDEANSTALT Wenn Sie den Raum unter der Hütte betreten, können Sie sich witzige Sprüche der Programmierer anhören.

Part 2

Chapter: 2

Nachdem Sie die große Lagerhalle verlassen haben, müssen Sie einen Kran betätigen. Über diesen Kran gelangen Sie auf die Container, von denen einer geöffnet ist und Munition und Granaten birgt.

Chapter 5:

Auf Ihrem Weg durch das Haus gelangen Sie in einen Raum, in dem ein Flügel steht. Stellen Sie sich direkt daneben und drücken Sie die „Benutzen“-Taste. Daraufhin haut Max kurz in die Tasten. Schießen Sie anschließend auf den Deckelständer und versuchen Sie erneut zu spielen.

Part 3

Chapter 4:

Auf dem Dach des Parkhauses gibt es einen versteckten Raum, den Sie nur mit etwas Akrobatik erreichen. Laufen Sie zur Rampe, die zur unteren Etage führt und springen Sie auf die Fässer. Von hier aus gelangen Sie auf einen Lüftungsschacht und mit einem weiteren Sprung auf ein kleines Dach. Schlagen Sie mit dem Baseballschläger auf den hellen Teil des Wellblechs und betreten Sie die Hütte. Den darunter liegenden Raum erreichen Sie, indem Sie sich auf das Gitter am Boden stellen. Neben einem Scharfschützengewehr und etwas Munition finden Sie ein Radio, das Sie unbedingt einschalten sollten. Nach dem Einschalten geben zwei der Programmierer von Remedy nacheinander einen witzigen Monolog zum Besten.

Chapter 7:

Auch hier haben die Programmierer wieder einen Film als Vorlage für eine Szene herangezogen. Die Eingangshalle mit den Metalldetektoren erinnert stark an einen Schauplatz aus dem Film **Matrix**.

Emperor – Schlacht um Dune

Walzen Sie Infanterietruppen mit Panzern oder anderem schweren Gerät einfach nieder. Dies ist effektiver, weil Sie nicht in lange Schlachten verwickelt werden und getarnte Einheiten dabei ebenfalls erledigt werden.

Haus Harkonnen

Wenn Sie mit den Inkvine-Katapulten einen Streifen verseuchtes Gebiet herstellen (STRG-Taste) und dieses dann entzünden, lassen sich Feuerwände an Aufgängen oder Engpässen platzieren, an denen kein Infanterietrupp vorbeikommet.

Haus Ix

Verbünden Sie sich im Kampagnen-Modus so schnell wie möglich mit dem Haus Ix. Die Projektorpanzer täuschen eine größere Truppenstärke vor und die getarnten Infiltratoren bleiben bis zuletzt unerkannt, um dann mit einer verheerenden Wirkung zu explodieren.

Haus Ordos

Da die Ordos-Truppen über eine Selbstregenerierungstechnik verfügen, lassen sich in einer Reihe aufgestellte Ordos-Kobras (im Angriffsmodus) kaum überwältigen – sie verfügen außerdem noch über eine hohe Reichweite und große Durchschlagskraft. Vorsicht aber vor Lufteinheiten! THOMAS BAIER

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Die Cheats funktionieren nur, wenn Lara exakt nördlich steht. Lassen Sie Lara dazu auf einen Block klettern, der nördlich steht (Kompassnadel im Inventar benutzen). Das ist die einfachste Methode.

Im Inventar müssen Sie jeweils ein bestimmtes Symbol anwählen und dann gleichzeitig mehrere Tasten drücken.

Symbol anwählen	Cheat	Effekt
Kleines Medipack	G+U+N+S	Alle Gegenstände und unbegrenzt Munition
Großes Medipack	W+E+A+P+O+N+S	Alle Waffen*
Spiel laden	H+E+L+P	Nächster Level

**Dieser Cheat funktioniert erst, nachdem Sie den Cheat für alle Gegenstände eingegeben haben und das Inventar-Fenster geschlossen wurde.*

REDAKTION

Startopia

1. Ein Energiekollektor kann bis zu 100.000 Energie-Einheiten speichern. Einen zweiten benötigen Sie also erst, wenn Sie die 100.000 Einheiten überschreiten.

2. Lassen Sie Bomben nicht einfach in unbewohnten Sektoren explodieren. Wenn Sie die Bomben in den Recycler beamen, erhalten Sie Energie-Einheiten dafür!

3. Gefängnisse erweisen sich als äußerst rentabel: Für jeden Kriminellen, den Sie resozialisieren, erhalten Sie 1.000 Energie-Einheiten.

4. Wenn Sie eine Fabrik besitzen, sollten Sie Konstruktionspläne selbst produzieren, statt die fertigen Gebäude beim Händler zu kaufen. Das ist wesentlich billiger.

5. Bevor Sie einen feindlichen Sektor angreifen, sollten Sie am Rand des Sektors Sicherheitssäulen aufstellen, damit Sie im Falle eines Fehlschlags nicht dem Erdboden gleichgemacht werden. Außerdem ist ein Energie-Booster ratsam, denn je weiter die Kämpfer von der nächsten Energiequelle entfernt sind, umso schwächer werden ihre Waffen. DSHINGES

6. Überlassen Sie die Polizei-Scuzzer im Kampf nicht einfach ihrem Schicksal. Beamen Sie die Scuzzer, kurz bevor Sie zerstört werden, in den Puffer. Von dort aus geht es direkt zu einer Ladestation. Der beschädigte Scuzzer wird hier repariert und kann danach wieder eingesetzt werden.

7. Sicherheitssäulen bewahren Sie auch vor Spionen und Riesenkakerlaken. Stellen Sie zwischen vier und sechs dieser Säulen um jede Schleuse und vereinzelt auf der ganzen Station auf. Dann haben feindliche Agenten und Monster keine Chance mehr, Schaden anzurichten. DANIEL RAHIER

Icewind Dale: Herz des Winters

Öffnen Sie die Datei ICEWIND.INI mit einem Text-Editor. Um den Cheat-Modus zu aktivieren, tragen Sie im Abschnitt [Game Options] folgende Zeile ein:

```
Cheats=1
```

Im Spiel können Sie jetzt mit STRG + TAB die Konsole aufrufen und die Cheats eingeben. Achten Sie darauf, dass sich die Sonderzeichen nicht auf den gewohnten Tasten befinden!

(	UMSCHALT + 9
)	UMSCHALT + 0
;	Ü
:	UMSCHALT + Ü

GETYOURCHEATON:FirstAid();
Fünf Heilmittel, fünf Gegengifte, ein Stein-zu-Fleisch-Spruch

CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([x]);
Ausgewählter Charakter bekommt x Erfahrungspunkte

CHEATERSDOPROSPER:AddGold([x]);
x Goldstücke

CHEATERSDOPROSPER:Midas();
500 Goldstücke

GETYOURCHEATON:Hans();
Party zum Mauszeiger beamen

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();
Cheat-Tasten aktivieren

Cheat-Tasten

STRG + J
Ausgewählten Charakter zum Mauszeiger beamen

STRG + R
Ausgewählten Charakter heilen/wiederbeleben

STRG + Y
Ausgewähltes Monster oder NPC töten

STRG + 4
Fallen und Auslösegrenzen zeigen

REDAKTION

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Dialoge

Öffnen Sie die Datei „baldur.ini" mit einem Texteditor (z. B. Notepad) und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein:

```
Force Dialog Pause=1
```

Damit erzwingen Sie eine Pause bei allen Dialogen und verhindern, dass jemand Sie während eines Gesprächs angreift oder in Ihre Unterhaltung „hineinläuft" und eine zweite beginnt. Sie können dann alle Dialoge der Reihe nach in Ruhe lesen, ohne dass etwas anderes geschieht. (Beispiel: Nalias Tante)

Gegenstände

Drücken Sie die TAB-Taste, um Türen, Kisten und herumliegende

Gegenstände leichter zu finden (auch in **Schatten von Amn**).

In Ihrem Einsprengsel (ab Kapitel 8) befinden sich mehrere Kisten; Sie sollten wichtige Gegenstände nur dort lagern, weil Sie an manche Orte nicht mehr zurückkehren können, sobald Sie die dortigen Aufgaben erledigt haben. Manche Händler verlassen die Gegend, in der Sie sie getroffen haben nach kurzer Zeit, aber das wird meistens im Gespräch erwähnt.

Nehmen Sie immer Taschen und Behälter mit; Sie sollten mindestens einen Nimmervollen Beutel dabeihaben, zum Beispiel den aus dem Verlies unter dem Heim. MOGGL

Anachronox

Auf „Sendar Station 1" fahren Sie im „Vend-O-Mat" mit der Rolltreppe nach ganz oben und sprechen mit Grumpos als Anführer Toguy an. Daraufhin erhält Grumpos einen Kristall, mit dem er in „Pay 2 Pray" (mit dem Lift des „Vend-O-Mat" zu erreichen) meditieren kann. Dafür erhält Grumpos die Kampffähigkeit „Healshield". Wenn Sie diese einsetzen, wird die gesamte Gruppe vollständig geheilt. „Healshield" benötigt jedoch die dreifache Energiemenge des „Jammers"! MARTIN KALKSTEIN

Cheats

Öffnen Sie die Datei „Anachronox anoxdataCONFIGSDefault.cfg" mit einem Texteditor. Suchen Sie die Zeile „set debug 0", und ändern Sie die „0" in „1" ab. Im Spiel können Sie die Konsole mit ^ öffnen und folgende Cheats eingeben:

INVOKE 1:86	Cheat-Menü freischalten
BATTLEWIN	Kampf gewinnen

REDAKTION

Tropico

Verzögerungen beim Transport

Bezahlen Sie Hafenarbeiter und Spediteure immer etwas besser als gewöhnliche Arbeiter, damit diese Jobs beliebt und dementsprechend gut besetzt sind. Sonst bleiben Waren liegen und der Handel stagniert. Gerade in den ersten Jahren kann Sie das schnell in den finanziellen Ruin treiben. DAVID RUGE

Gothic

Gute Waffen

Mit folgendem Trick können Sie sich in **Gothic** schon früh sehr gute Waffen beschaffen. Reden Sie im Sumpflager mit Gor Namib. Locken Sie einen Sumpfhai an, damit Namib angegriffen wird und stirbt. Wenn Sie das Monster wieder weggelockt haben, finden Sie bei der Leiche eine Hüterklinge (Schaden 71) sowie eine leichte Armbrust (Schaden 50). Dieser Trick lässt sich auch bei Templern im Sektenlager anwenden. WERNER MÜLLER

Deus Ex

Deus Ex wurde soeben im Preis reduziert. Damit Sie die spannende Story um den Agenten J.C. Denton genießen können, gibt es die besten Tipps und Cheats als Zusammenfassung:

1. Kopftreffer erhöhen den zugefügten Schaden ungefähr um den Faktor 4. Es bleibt Ihnen und Ihrem Zielvermögen überlassen, ob Sie sich Ihrer Gegner mit einem eleganten Kopfschuss oder mit vier Treffern in den Torso entledigen.

2. Setzen Sie in Ihr direkt anwählbares Inventar nur die wichtigsten Waffen ein, da das Durchschalten der Gegenstände zu viel Zeit in Anspruch nimmt. Werkzeug und Erste-Hilfe-Pakete brauchen Sie nicht schnell in der Hand zu haben.

3. Eine verschlossene Tür sollte nicht gleich mit einem Dietrich oder mit Sprengstoff geöffnet werden. Suchen Sie zuerst nach einem anderen Weg, um sie zu öffnen. Probieren Sie immer mal wieder den Nano-Schlüssel aus. Er schließt viele Türen auf.

4. Speichern Sie am besten vor jedem Gespräch ab. So können Sie später eine andere Antwort beziehungsweise Frage ausprobieren. Dadurch entgehen Ihnen keine wichtigen Hinweise oder Passwörter.

Cheats

Wenn Sie in **Deus Ex** cheaten wollen, müssen Sie eine Taste mit einem Eingabebefehl belegen und den Cheat-Modus aktivieren. Das funktioniert wie folgt:

Öffnen Sie die Datei SYSTEM\USER.INI mit einem Text-Editor. Tragen Sie in einer Zeile mit einer bisher unbelegten Taste (zum Beispiel „T=") hinter das „="-Zeichen das Wort „type" ein (also „T=type"). Prüfen Sie, ob die Taste mehrfach vorkommt und ändern Sie gegebenenfalls alle Vorkommen.

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie das Spiel mit dem Kommandozeilen-Parameter „-hax0r" starten. Rufen Sie per Rechtsklick auf die Desktop-Verknüpfung die „Eigenschaften" auf und geben Sie am Ende der Zeile „Ziel" den Parameter ein.



MASSENHYSTERIE Gasgranaten machen einen großen Bereich unzugänglich. Wer trotzdem hineintritt, ist für längere Zeit kampfunfähig.

Drücken Sie im Spiel die Taste mit dem Eingabebefehl (also zum Beispiel „T"). Dadurch öffnet sich die Konsole und Sie können die gewünschten Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True	Cheat-Modus ein (falls noch nicht durch „-haxOr" aktiviert)
set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled False	Cheat-Modus aus
god	Unverwundbar
allhealth	Lebensenergie maximieren
allenergy	Energie maximieren
allweapons	Alle Waffen
allammo	Munition auffüllen
allskillpoints	Alle Skill Points
allaugs	Alle Power-ups (Augmentations)
allcredits	10.000 Credits
allimages	Alle Bilder
fly	Flug-Modus
ghost	Ghost-Modus
walk	Normal-Modus
invisible	Unsichtbar
tantalus	Ausgewähltes Ziel ausschalten
opensesame	Ausgewählte Tür öffnen
iamwarren	EMP-Feld einschalten
legend	Geheim-Menü öffnen

REDAKTION

Giants: Citizen Kabuto

Bei dem günstigen Budget-Preis macht es gleich doppelt so viel Spaß, die Smarties aus der Sklaverei zu befreien. Wir haben die besten Tipps für Sie zusammengestellt:

1. Jede Waffe verfügt über eine bestimmte Reichweite. Generell sollten Sie aus großer Distanz auf Ihre Feinde schießen. Dadurch haben Sie mehr Zeit, sich auf einen Gegenschlag vorzubereiten, und genügend Spielraum, um feindlichen Geschossen auszuweichen. Die Pistole zum Beispiel hat eine große Reichweite und schießt sehr genau.

2. Häufig müssen Sie sich vor Angriffen einer Übermacht in Sicherheit bringen, um sich oder Ihre Teammitglieder zu heilen. Setzen Sie dazu Ihr Jetpack ein. Wenn Sie während des Laufens das Jetpack einschalten, schweben Sie und legen die Strecke wesentlich schneller zurück. Wenn Sie über den Nitro-Boost verfügen, schalten Sie diesen zusätzlich ein, um den Sprung zu maximieren.



ÜBER DEN WOLKEN Die Holzbrücken zur Unglücksstelle sind eingestürzt. Setzen Sie Ihr Jetpack ein, um von einem Fels auf den anderen zu gelangen.

3. Wenn Sie den Raketenwerfer besitzen, können Sie die Sprunghöhe um einiges erhöhen. Richten Sie die Mündung Ihres Raketenwerfers auf den Boden, drücken Sie die Beschleunigungstaste, feuern Sie eine Rakete ab und zünden Sie zusätzlich den Nitro-Boost. Dadurch können Sie Gegenden erreichen, die normal unerreichbar sind. Durch die Detonation der Rakete nehmen Sie keinen Schaden.

4. In einigen Bereichen des Spiels ist es sinnvoll, Ihren Kollegen abzustellen. Wenn Sie zum Beispiel versuchen, an Wachen vorbeizuschleichen, kommt Ihnen Ihr heißblütiger Mitstreiter ins Gehege. Häufig scheucht er die Gegner auf, wenn er aus Versehen in das Sichtfeld des Feindes gerät.

Cheats

Drücken Sie „T", und geben Sie einen der folgenden Cheats ein. Bestätigen Sie mit ENTER.

Cheat	Wirkung
PLEASEHEALME	Maximale Lebensenergie
GIMMEGIFTS	Alle Waffen und Gegenstände im Shop
INEEDSPELLS	Unbegrenzt Mana
BASEGOVERYFAST	Schnelles Bauen einer Basis
BASEFILLERUP	Maximale Basis-Energie
BASEPOPULATE	Basis-Einheiten
MAPSHOWITALL	Karte aufdecken
ALLMISSIONSAREGOODTOGO	Alle Levels
FR	Frame-Rate

REDAKTION

Sacrifice

Sacrifice gibt es seit kurzem zum günstigen Budget-Preis. Diese Tipps helfen bei der Jagd auf die Seelen des gegnerischen Zauberers:

1. Statt sich selbst beschützen zu lassen, sollten Sie Ihre Kreaturen lieber anweisen, sich gegenseitig zu beschützen. Auf diese Weise können Sie Ihre Kreaturen viel gezielter steuern und behalten stets den Überblick.

2. Der Altar frischt Ihre Mana-Vorräte nur langsam wieder auf. Eine Mana-Quelle dagegen liefert Ihnen in wesentlich kürzerer Zeit Mana. Errichten Sie per Zauberspruch auf einer Mana-Quelle einen Manalithen, dann regenerieren sich Ihre Mana-Vorräte noch schneller!

3. Nutzen Sie die landschaftlichen Gegebenheiten zu Ihrem Vorteil! Gehen Sie hinter großen Bäumen oder Felsen in Deckung, wenn der Gegner Zauber spricht, oder nutzen Sie eine Anhöhe, um Feinde schon von weitem zu erkennen!

4. Für jeden Level gibt es eine festgelegte Anzahl an Seelen. Je mehr Sie dem Gegner rauben, desto schwächer wird er. Lassen Sie niemals Seelen – egal, ob blaue oder rote – herumliegen. Der gegnerische Zauberer versucht sie ebenfalls einzusammeln!

Cheats

Drücken Sie während des Spiels STRG + UMSCHALT + ^, und geben Sie in der Textzeile einen der folgenden Cheats ein:



ZWEI FLIEGEN MIT EINER KLAPPE Wenn Sie eine Mana-Quelle erobern, sichern Sie nicht nur den Mana-Nachschub, sondern schwächen auch noch den gegnerischen Zauberer.

bythepowerofgrayskull
Volle Lebensenergie

ihavethepower
Volles Mana

yourbulletscannotharmme
Unverwundbarer Zauberer

dontfearthereaper
Ihnen stehen 32 Seelen zur Verfügung

castratetheheathens
Sie können rote Geister einsammeln.

timeisonmyside
Sie können ohne zeitliche Verzögerung zaubern.

aplethoraof x
Vier Monster erschaffen (zum Beispiel # aplethoraof feuerfaust)

alliwantforxmasisa x
Ein Monster erschaffen (zum Beispiel # alliwantforxmasisa feuerfaust)

gimmegimmegimme x
Zauberspruch erhalten (zum Beispiel # gimmegimmegimme schleim)

REDAKTION

Messiah

Auch göttliche Himmelsboten wie die Putte Bob haben es nicht immer leicht. Pünktlich zur Veröffentlichung der günstigen Bugdet-Version gibt es daher ein paar nützliche Tipps und Cheats:

1. Bei einer Körperübernahme ist es hilfreich, wenn beide Personen Rücken an Rücken stehen. So schlüpft Bob beim Austritt aus einem Körper gleich in den anderen.

2. Achten Sie immer genau darauf, welche Route die Wachen einschlagen. So können Sie herausfinden, wann ein Gegner im toten Winkel steht.

3. Ein praktischer Weg, sich eines Körpers zu entledigen: Stürzen Sie ihn einfach in einen Abgrund und verlassen Sie ihn kurz nach dem Sprung .

4. Häufig findet man (in Lagerhallen versteckt) nützliche Dinge auf Kisten. Dafür ist es aber erfahrungsgemäß nötig, einen Schalter zu betätigen, um dann auf höher gelegene Kisten zu gelangen.

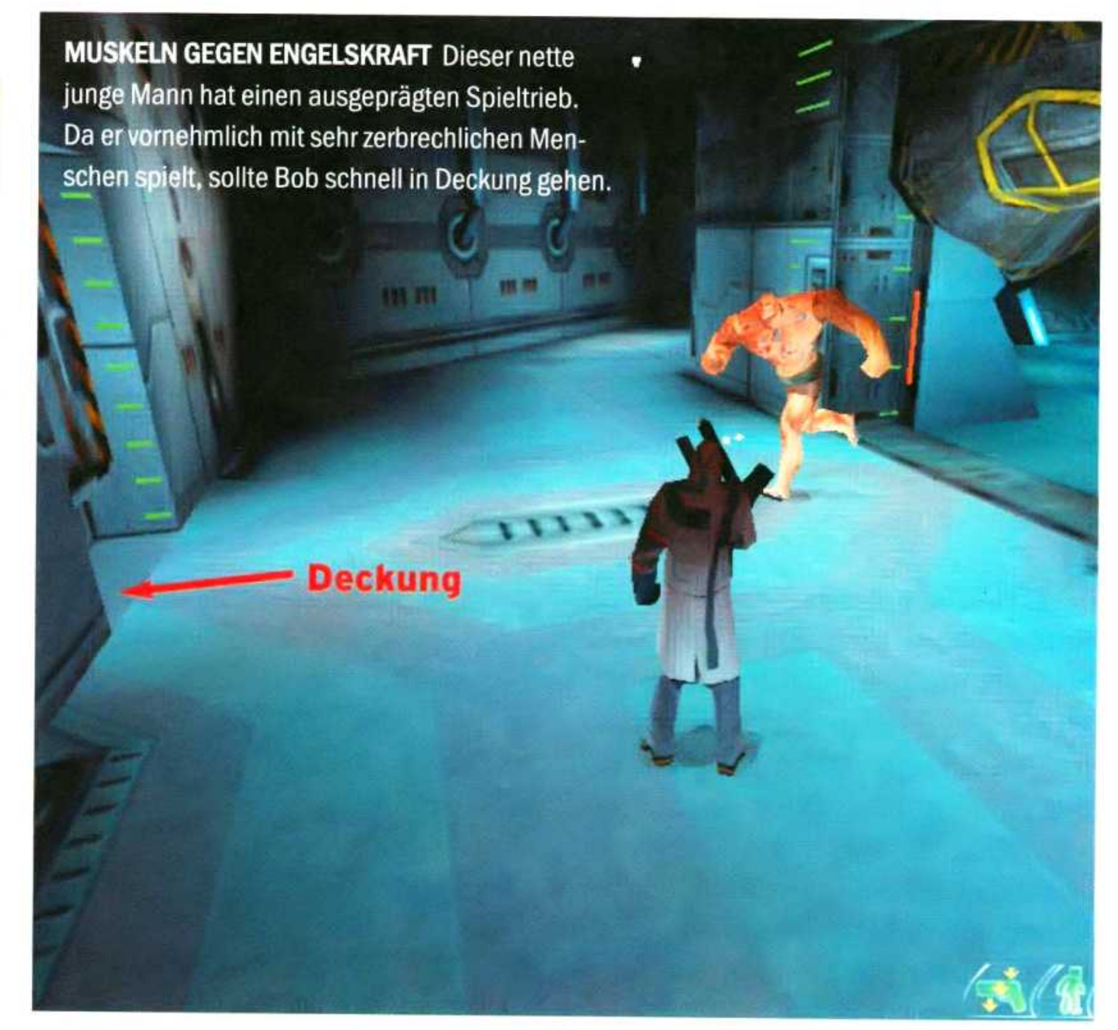
5. Arbeiter und Wissenschaftler dürfen keine Waffen tragen. Wenn sie aber Granaten im Gepäck haben, wird sich niemand daran stören.

Cheats

Drücken Sie während des Spiels ESC und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
UCANTKILLME oder **YOUCANTKILLME**	Unverwundbar
FLESHNBLOOD	Verwundbar
GAMESPOT, ILLBEBACK	Munition
VOODOOEXTREME	Bazooka
SOFTWAREBUYS, GETSOME	Granaten
WELDME	Welding Torch
BUZZBUZZ	Kettensäge
BOOMSTICK	Pumpgun
RAPIDFIRE	Maschinengewehr
SLICENDICE	Maimer
LIGHTMEUP	Flammenwerfer
COOLOFF	Pak Gun
BIGBANG	Bazooka
COOLFX	Maser
STICKAROUND	Harpoon Gun
FREEZECAM	Feste Kamera
THAWCAM	Bewegliche Kamera
CHARWIREON	Spieler als Drahtgitter-Modell
CHARWIREOFF	Drahtgitter-Spieler aus
WORLDWIREON	Umgebung als Drahtgitter-Modell
WORLD WIREFRAME ON	Drahtgitter-Umgebung aus

REDAKTION



MUSKELN GEGEN ENGELSKRAFT Dieser nette junge Mann hat einen ausgeprägten Spieltrieb. Da er vornehmlich mit sehr zerbrechlichen Menschen spielt, sollte Bob schnell in Deckung gehen.



OPTIMALE PRODUKTIONSKETTE Nach dem Abladen der Autos nimmt der Zug im gleichen Terminal das Plastik für die Fabrik mit.

Der Industriegigant

Der **Industriegigant** ist einer der absoluten Evergreens im Budget-Bereich. Damit Sie im Verkehrs-Chaos nicht untergehen, gibt es hier noch einmal die besten Tipps:

1. Halten Sie das Verkehrssystem so einfach wie möglich – Kreuzungen und Weichen provozieren förmlich ein Verkehrs-Chaos. Faustregel: Je weniger Weichen, Schleifen, Kreuzungen etc. in einem Schienensystem vorkommen, desto reibungsloser und schneller wird der Transport vonstatten gehen. Um Staus an Weichen zu verhindern, sollten zwischen zwei Gleisgabelungen mindestens vier Schienenabschnitte (= eine Zuglänge) liegen.

2. In Stadtgebieten verringert sich die LKW-Geschwindigkeit auf 50 km/h. Die Konsequenz aus dieser Regelung lautet: Städte sollten nur zur Belieferung der Kaufhäuser durchfahren werden; ansonsten sind Transporte über Landstraßen wesentlich zeitsparender. Beachten Sie bei der Planung des Straßennetzes auch, dass die Fahrzeuge prinzipiell die kürzeste Strecke wählen und daher unter Umständen mitten durch die City donnern.

3. Der Traum jedes Industrie-Giganten ist ein komplett ausgebautes Bahnterminal, in das mehrere Züge ungehindert ein- und ausfahren. Wie das geht? Sie schließen jeden der maximal vier Bahnsteige an das Gleis eines anderen Terminals an; unterwegs wird eine „Warteschleife" eingebaut. Dadurch pendeln maximal zwei Züge problemlos zwischen Start und Ziel hin und her. Maximal acht Züge können auf dieser Strecke eingesetzt werden; zusätzliche Kapazitäten setzen den Bau weiterer Terminals voraus.

4. Achten Sie darauf, dass Kaufhäuser von möglichst vielen Gebäuden umgeben sind und nicht nur zu einer Seite hin an Wohnungen angrenzen. Wenn Sie feststellen, dass von der Stadtverwaltung Parkplätze, Denkmäler, Parks usw. anstelle von Appartements und Hochhäusern angelegt werden, reißen Sie derlei schmückendes Beiwerk einfach ab. Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass auf der freien Parzelle kurze Zeit später ein Wohnhaus hochgezogen wird. REDAKTION

Einsende**hinweise**

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

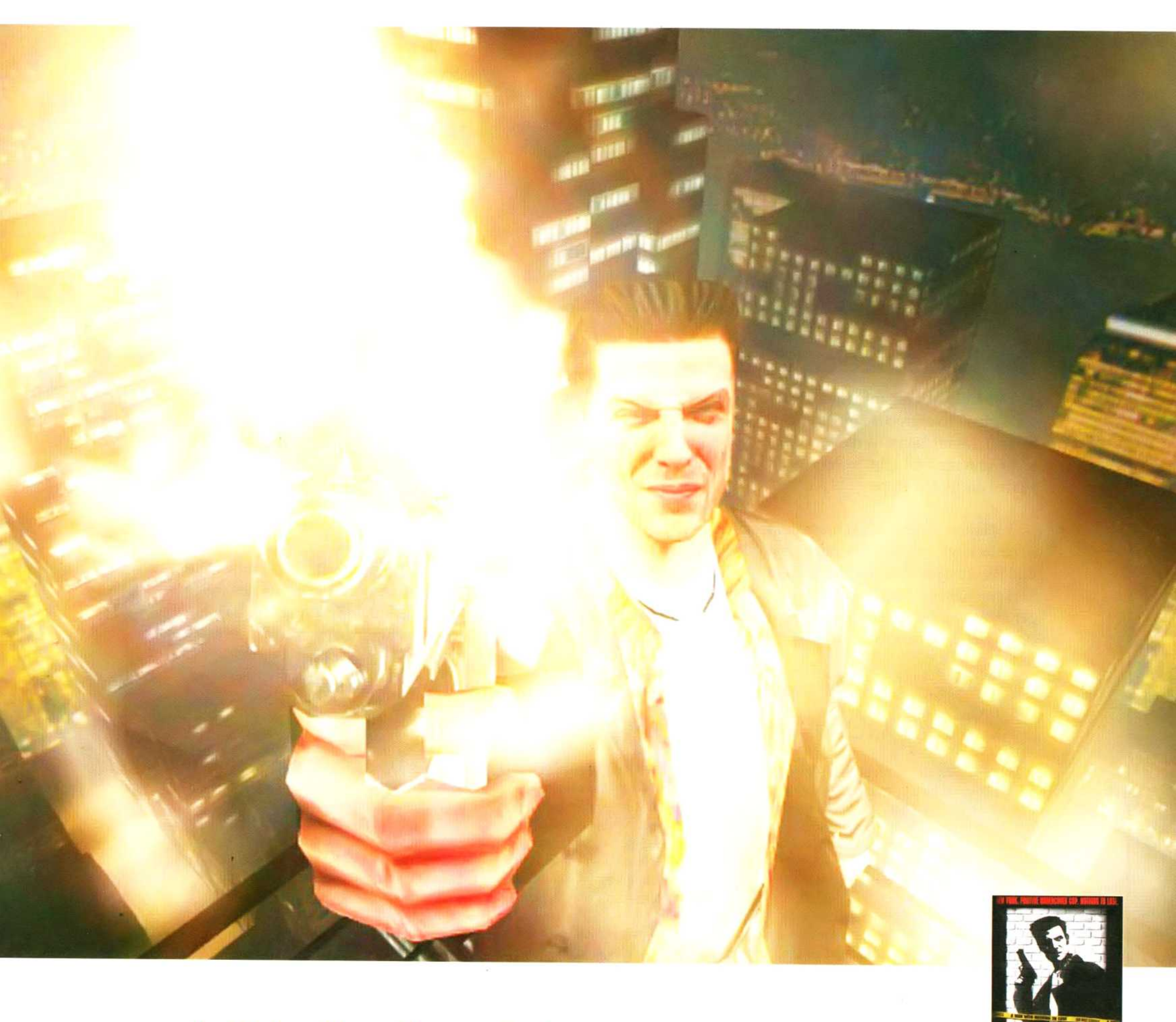
Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesandten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

Knallhart



Im Visier: Neue Abonnenten!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält zum Dank als kostenlose „Kopfgeldprämie" einen der fünf abgebildeten Spiele-Hits.

Max Payne

Max Payne ist der aufregendste Held des Jahres – im aufregendsten Actionspiel des Jahres. Die Third-Person-Schlacht bietet Nonstop-Unterhaltung auf höchstem Niveau: sowohl grafisch wie auch spielerisch. Dass dabei die Innovation nicht zu kurz kommt, setzt dem Ganzen die Krone auf: Dank perfekt umgesetzter Zeitlupenfunktion wird jedes scheinbar kleine Gefecht zum Erlebnis. Wer Filme wie **Matrix, Pulp Fiction** oder **Im Körper des Feindes** mag, wird **Max Payne** lieben.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium III 450, 96 MB RAM, HD: 530 MB RAM

zugreifen!

Desperados

Nicht ohne Grund das Spiel des Monats in PC Games 05/01: Zusammen mit seinem fünfköpfigen Team jagt Revolverheld John Cooper den finsteren Schurken El Diablo kreuz und quer durch mehr als 20 spannungsgeladene Missionen. Unter anderem besuchen Sie gut bewachte Festungen, Goldminen, Westernstädte, unterirdische Katakomben und atemberaubende Schluchten. Bewaffnet mit Colts, Gewehren, Dynamit-Stangen und messerscharfem Verstand, bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg durch das Wildwest-Echtzeit-Taktikspiel. Ein Strategie-Highlight nicht nur für **Commandos**-Fans!

Hardware-Anforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM

Tropico



Aufstrebende Bananenrepublik sucht hoffnungsvollen Diktator-Azubi. Schweizer Bankkonto und engagierte „Wahlhelfer" von Vorteil. So in etwa könnte die Stellenanzeige lauten, die Aufbaustrategen und Hobby-Ökonomen nach Tropico einlädt. Formen Sie aus Ihrem Eiland ein Urlaubsparadies oder errichten Sie eine Militärdiktatur. Spaß ist auf jeden Fall garantiert, denn **Tropico** glänzt durch seinen unerreicht vielschichtigen Spielablauf und die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten, die Insel nach Wunsch zu gestalten. Genre-Fans müssen bei dieser schmackhaften Prämie einfach zugreifen.

Hardware-Anforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM

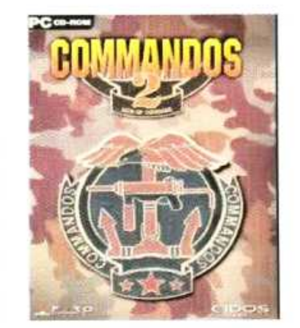


Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten **Black & White** ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen- leben je nach Erziehung - friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafik-Engine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen **Black & White** zu einem der derzeit aufregendsten Spiele.

Hardware-Anforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

Commandos 2



Nach drei Jahren Waffenruhe brechen die Commandos wieder hinter die feindlichen Linien auf. Der Nachfolger des Echtzeit-Taktikhits bietet neue Charaktere und Fähigkeiten sowie wunderschön animierte Helden- und Gegnerfiguren. In zwölf Missionen treten Sie gegen die deutsche Wehrmacht in Europa und die japanische Armee im Pazifik an. Das Spiel nutzt erstmals eine echte 3D-Engine und wartet mit riesigen Außenwelten und detaillierten, komplett begehbaren Innenansichten von Häusern, Schiffen oder Flugzeugträgern auf.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte nicht erforderlich

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).



Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf**. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50 /Ausg.), Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion.
(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe); Ausland: öS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50 /Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

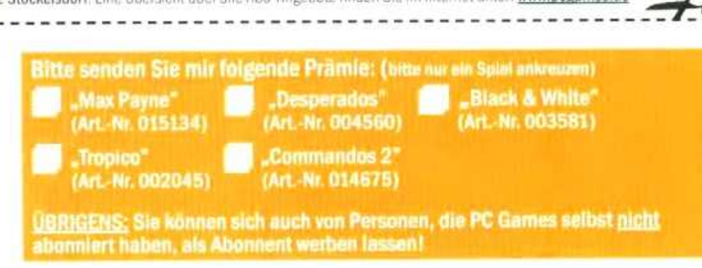
Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.



Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)
☐ „Max Payne" (Art.-Nr. 015134)
☐ „Desperados" (Art.-Nr. 004560)
☐ „Black & White" (Art.-Nr. 003581)
☐ „Tropico" (Art.-Nr. 002045)
☐ „Commandos 2" (Art.-Nr. 014675)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

EXKLUSIV-DEMO | THRONE OF DARKNESS

In dem uralten Land Yamato hat ein alternder, machthungriger Kriegsherr, um sich seinen Wunsch der Unsterblichkeit zu erfüllen, ein unaussprechliches Grauen entfesselt: den Dämonen Raien und dessen Horde Monster und untoter Krieger. Das Land ist mit dem Blut Ihrer Leute getränkt und Ihre sieben Samurai sind Yamatos einzige Hoffnung. In **Throne of Darkness** benötigen Sie Magie, Kampfkunst und Ihren Verstand, um Raien zu zerstören – bevor seine Dunkelheit alles einhüllt.

Throne of Darkness ähnelt spielerisch dem Action-Rollenspiel **Diablo** und will ein neues Multicharakter-Steuerungsinterface ins Genre einführen, das durch eine Serie taktischer „Spielzüge" oder „Formationen" den gleichzeitigen Einsatz von bis zu vier Charakteren ermöglicht.

Im Multiplayer-Modus von **Throne of Darkness** sollen nach dem „Kampf um den Hügel"-Prinzip bis zu 35 Spieler gleichzeitig um den Mantel des Dunklen Kriegsherrn wetteifern. In Wettstreit und Kooperation fordern vier Clans von je sieben Samurai den Dunklen Kriegsherrn, seine sieben Leutnants und seine zahllosen Untergebenen heraus, die alle von einem Spieler gesteuert werden können. Wenn der Dunkle Kriegsherr besiegt ist, wird das siegreiche Team zum neuen Kriegsherrn.

Die Demo-Version lässt Sie eine Quest des Vollprogramms bestreiten: Als wackerer Samurai und in Kooperation mit drei computergesteuerten Mitstreitern gilt es, Eindringlinge aus dem Schloss zu vertreiben. Dazu klicken Sie sich in **Diablo**-Manier durch die verschiedenen Stockwerke und heizen den Widersachern mit Schwert und Magie gehörig ein.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt	Pentium II 266, 32 MB RAM
Empfohlen	Pentium II 400, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct3D



FROM DUSK TILL DAWN

Max Payne light: ein Third-Person-Shooter mit Zeitlupenfunktion. Doch wo Max Payne Blockbuster-Niveau hat, spricht **From Dusk Till Dawn** eher die niederen Instinkte an: Ballern, bis das Schießeisen glüht. Letzteres ist im Demo-Level ohne Einschränkungen möglich: Sie beharken Zombies mit einer Handfeuerwaffe, während Ihr digitaler Partner Sie durch den Gefängniskomplex dirigiert.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D



DIE VÖLKER 2

Die Völker 2 schlägt in dieselbe Kerbe wie **Die Siedler 4**: Kleine, lustige Pixelmännchen siedeln, handeln und kämpfen. Die Demo-Version des Aufbau-Strategiespiels mit den drei unterschiedlichen Rassen lässt Sie in zwei Levels hineinschnuppern: Der erste vermittelt die Grundzüge der Steuerung, im zweiten eignen Sie sich das Basiswissen bezüglich Handel und Produktion an.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	Pentium II 350, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D





MECH COMMANDER 2

Im ersten **Mech Commander** hatten es selbst hartgesottene Generäle nicht leicht. Der zweite Teil ist da weitaus einfacher zugänglich: Der Spielablauf des Echtzeit-Taktik-Spiels ist actionbetonter geworden, Sie verbringen weniger Zeit mit dem Ausklügeln der besten Strategie. Wie das in der Praxis aussieht, verrät die Demo-Version: Die ersten zwei Missionen inklusive Tutorial dürfen Sie hier schon Probe spielen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D

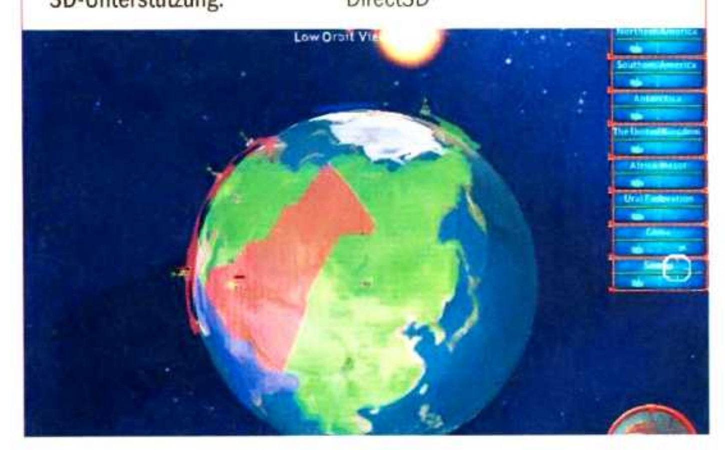


MAD

MAD ist vergnügliche Echtzeit-Strategie: Wählen Sie zunächst ein befriedetes Gebiet für Ihr Hauptquartier aus (grün gefärbt). Schalten Sie in die Stadtansicht und geben Sie am linken Bildrand den Bau einer Raketen-Startrampe in Auftrag. Aktivieren Sie diese und schießen Sie erst Solaranlagen, dann Wohnquartiere und Forschungsstationen ins All. Erfinden Sie Atomraketen! Hilfe bietet das Online-Tutorial.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium 166, 16 MB RAM
Empfohlen:	Pentium II 233, 32 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D



EXKLUSIV-DEMO I **KOHAN**

Nur die mutigsten Helden können die Völker Khalduns wieder vereinen und die einstige Macht der Kohan wieder herstellen. Bis jedoch der Erzfeind der Kohan geschlagen werden kann, ist es ein weiter Weg ...
Kohan verbindet die besten Zutaten von temporeicher Echtzeit-Strategie und rundenbasierten Taktikspielen wie **Heroes of Might & Magic**. Die Demo-Version enthält zwei spielbare Levels, darunter ein Tutorial, das Sie Schritt für Schritt ins Spiel einführt. In der anderen Mission müssen Sie eine finstere Dämonenhorde bekämpfen, die das Fantasy-Land unterjocht.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium II 233, 64 MB RAM
Empfohlen	Pentium II 400, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	-





TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Mech Commander 2
2	Red Faction
3	Throne of Darkness
4	Project Eden
5	Die Völker 2
6	Alien vs. Predator 2
7	Kohan
8	From Dusk Till Dawn
9	World War 3
10	MAD

RED FACTION

Wie spielt sich der mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte 3D-Shooter von Volition? Die Demo-Version gibt Aufschluss darüber: Ein Trainingslevel verrät die Spielgrundlagen, danach dürfen Sie die erste Mission durchspielen. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von Parker, einem Minenarbeiter, der am Ende eines harten Arbeitstages in einen Streit mit den Aufsehern verwickelt wird – eine Rebellion ist die Folge.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
E	Benutzen
Leer	Springen
C	Ducken
R	Nachladen
H	Waffe wegstecken
F6	Schnellspeichern
F9	Schnellladen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 400, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D





SPECIAL | OPERATION FLASHPOINT

Der brandaktuelle Interim-Patch v.1.10 bringt Codemasters' **Operation Flashpoint** zahlreiche Verbesserungen, vor allem im Multiplay-Betrieb und in der Kampagne. Neben weniger Bugs gibt es jedoch auch neue Einheiten und Waffen. Besonders lohnenswert ist das Update auf jeden Fall für die wachsende MOD- und Missions-Community mit jeder Menge neuer Editor-Features. Endlich können beispielsweise eigene Bilder ins Spiel eingebunden werden. Aus diesem Anlaß haben die **OPF**-Cracks der PC-Games-Redaktion diesen Monat jede Menge Beschäftigung für **Operation Flashpoint**-Spieler mit auf die CD und DVD gepresst. Allem voran zahlreiche Tools und Beispiel-Dateien zur Unterstützung unserer Editor-Tipps&Tricks (ab Seite 152). Unter dem Menüpunkt „Special" finden Sie alles Wichtige, um bald selbst eigene **Operation Flashpoint**-Missionen gestalten zu können:

- 9 Demo-Missionen (Singleplayer): PC Games zeigt die typischen Probleme bei der Bedienung des Editors und gibt schnelle Lösungshilfen.
- 83 so genannte „Prefabs": Vorgefertigte Spiel-Elemente, die Sie in Ihre eigenen Missionen einbauen können
- 20 Flaggen verschiedener Nationen, natürlich inkl. der PC-Games-Flagge zur Verwendung in eigenen Missionen.
- 2 Beispiel-Dateien im HTML-Format: So arbeiten Sie Briefing- und Overview-Bildschirme richtig aus.
- 2 komplette Singleplayer-Missionen, die eindrucksvoll zeigen, was mit dem Editor alles möglich ist: „Walküre", ein Tribut an **Apocalypse Now** und **Full Metal Jacket**, und „Valtins Rache", die PC-Games-Mission. Beide Missionen liegen jeweils zweimal vor: einmal für die Version 1.0 und einmal für die Version 1.10.



WORLD WAR 3

Sicher kennen Sie die Echtzeit-Strategie-Hits **Earth 2150** und **The Moon Project**. **World War 3** ist die Quasi-Fortsetzung der Serie. Wenig verwunderlich also, dass sich am erfolgreichen Spielkonzept nichts geändert hat: Der Basenbau ist sekundär, in erster Linie geht es darum, in präzise beschriebenen Missionen die beste Taktik herauszufinden und umzusetzen. Wenn Sie die 3D-Sicht irritiert: Schalten Sie in die Vogelperspektive.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium 300, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 450, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D



PROJECT EDEN

Irgendwann in der Zukunft: Die Armen wohnen am Boden, die Reichen in Hochhäusern. Sie müssen nach unten, doch Sie sind nicht arm, sondern Mitglied einer Spezialeinheit. In der Demo des Third-Person-Adventures ist der erste Level spielbar: Sie steuern einen Trupp von vier Einheiten inklusive unterschiedlicher Fähigkeiten und schlagen sich mit Teamwork und Waffengewalt durch futuristische Fabrikanlagen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium II 400, 32 MB RAM
Empfohlen	Pentium III 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	Direct3D



ALIEN VS. PREDATOR 2

Es gibt 3D-Shooter, die sind actionreich. Und es gibt Action-Spiele, die treiben Ihnen Schweißperlen auf die Stirn. **Alien vs. Predator 2** gehört zur letzteren Gattung. Warum das so ist, offenbart der erste, voll spielbare Level der Demo-Version: Sie hetzen als Marine durch einen demolierten Komplex und liefern sich nervenzerfetzende Schlachten mit Aliens. Schnellspeichern nicht vergessen!

SYSTEMANFORDERUNGEN

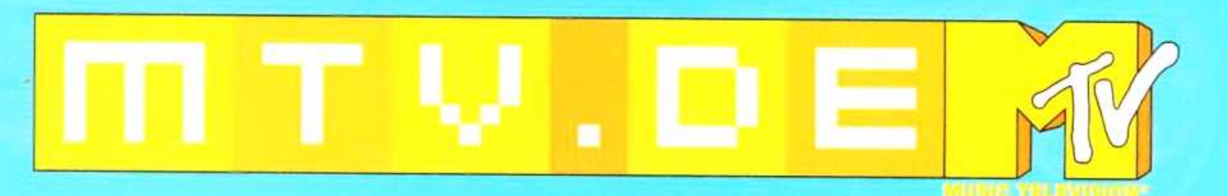
Benötigt:	Pentium III 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 866, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D




EINE INDUSTRIELLE
REVOLUTION
in einer
WELT voller MAGIE
www.arcanum-das-spiel.de
Die Gefahr
lauert überall auf den kühnen Reisenden im aufregenden Lande Arcanum. Der rettende Zaubertrank oder die geladene Pistole sind zum Schutz ein unerlässliches Muss. Treffen Sie auf mehr als 500 Verbündete oder Jünger der seltsamsten Konfessionen in Dutzenden Quests und Kampagnen. Reisen Sie alleine durch das gewaltige Königreich oder finden Sie Vertraute, die Sie online auf Ihrem Weg begleiten.
Erspielen Sie sich Schicksalspunkte, und verstärken Sie dadurch Ihren Einfluss auf die Bürger von Arcanum.
Schier unendliche Möglichkeiten stehen Ihnen zur Lösung zahlloser Quests zur Verfügung.
SIERRA
www.sierra.de
ARCANUM
Von Dampfmaschinen & Magie
© 2001 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

Musik gehört jedem. Nur die Plattenfirmen denken, dass man sie besitzen kann. (JOHN LENNON)*

*Quelle:



Raritäten zu gewinnen!

In Zusammenarbeit mit den Machern der Super-Hits Max Payne und Commandos 2 **verlost PC Games streng limitierte Fanartikel sowie Sammler-Einzelstücke, die nicht im Handel erhältlich sind!** Und so schnell kommen Sie in die Lostrommel: Einfach den umseitigen Teilnahmebogen für das Max Payne-Feedback ausfüllen und einschicken. Doch auch wer Max Payne (noch) nicht gespielt hat, kann mitmachen.

UND DAS SIND DIE PREISE IM EINZELNEN:



79 Max-Payne-Schmuckstücke

Seit Wochen rangiert **Max Payne** ganz oben in den Charts. Zur Feier des Tages stattet Take 2 Interactive gleich 79 PC-Games-Leser mit exklusiven **Max Payne**-Sammlerstücken aus. Außerdem gehören PC-Games-Leser mit zu den Ersten, die die komplett deutsche Version des Kult-Shooters spielen dürfen.

- 33 T-Shirts (limitierte Auflage!)
- 33 Riesenposter
- 13 Aufsteller (ca. 150 Zentimeter hoch)
- 13 PC-Spiele Max Payne (komplett in Deutsch!)

10 Commandos-Fanpakete

Nur für echte Fans: Eidos Interactive schnürt ein fettes Paket. Darin enthalten sind ausschließlich Merchandising-Highlights, die es nirgendwo zu kaufen gibt. Damit sind Sie für alle Einsatzzwecke bestens gerüstet.

- Ein Riesenposter
- Ein Sturmfeuerzeug
- Ein T-Shirt
- Eine Kaffeetasse mit Wärmesensor
- Ein 3D-Display
- Ein Multi-Tool (Werkzeug-Set)

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Take 2 Interactive, Eidos Interactive und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 30.9.2001.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback „Max Payne"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Anschrift: ____________________

☐ **Ich habe Max Payne nicht gespielt, möchte aber dennoch am Gewinnspiel teilnehmen.**

Welche Wertung hätten Sie Max Payne gegeben?
- ☐ Mehr als 95% ☐ 90%-94%
- ☐ 85%-89% ☐ 80%-84%
- ☐ Weniger als 80%

Hat Max Payne Ihre Erwartungen erfüllt?
- ☐ Sogar noch übertroffen
- ☐ Ja, vollständig erfüllt
- ☐ Nicht ganz erfüllt
- ☐ Überhaupt nicht erfüllt

Bitte vergeben Sie Schulnoten für folgende Features:
- Animationen .... ____
- Bullet-Time-Modus .... ____
- Comic-Zwischensequenzen ...... ____
- Grafik .... ____
- Level-Design .... ____
- Musik .... ____
- Soundeffekte .... ____
- Story .... ____
- Waffen-Design .... ____

Was hat Sie am meisten gestört?
- ☐ Banale Story
- ☐ Bullet-Time-Modus
- ☐ Kurze Spieldauer
- ☐ Lineares Spieldesign
- ☐ Quicksave-lastiges Spielerlebnis
- ☐ Third-Person-Perspektive
- ☐ Nichts – Max Payne ist perfekt.

Wie lange haben Sie gebraucht, um Max Payne einmal durchzuspielen?
- ☐ Weniger als 10 Stunden
- ☐ Zwischen 10 und 20 Stunden
- ☐ Über 20 Stunden

Wie stehen Sie zur Spieldauer von Max Payne?
- ☐ Die Spieldauer ist genau richtig.
- ☐ Das Spiel hätte länger sein müssen.
- ☐ Mir egal, solange der Spaß stimmt.

Haben Sie Max Payne am Stück durchgespielt?
- ☐ Ja, ohne Pause
- ☐ Ja, allerdings mit Nahrungspausen
- ☐ Nein, mit einigen längeren Pausen

Wie oft benutzen Sie Bullet-Time?
- ☐ In praktisch jeder Situation
- ☐ Nur in kniffligen Situationen
- ☐ Gar nicht

Haben Sie den sich selbst regulierenden Schwierigkeitsgrad bemerkt?
☐ Nein ☐ Ja ☐ Bin mir nicht sicher

Den Schwierigkeitsgrad empfand ich als ...
☐ zu niedrig ☐ genau richtig ☐ zu hoch

Hätten die Zwischensequenzen besser in der Spiele-Engine stattfinden sollen?
- ☐ Ja, die Comics sind ein Stilbruch.
- ☐ Nein, die Comics sind stimmungsvoll.
- ☐ Ist mir egal.

Hätten Sie sich einen Multiplayer-Modus für Max Payne gewünscht?
- ☐ Nein, das ist ein reinrassiges Singleplayer-Spiel.
- ☐ Ja, Multiplayer würde sich für Max Payne eignen.
- ☐ Ich spiele grundsätzlich nicht im Multiplayer-Modus.

Welchen Akt haben Sie am meisten gemocht?
☐ Akt 1 ☐ Akt 2 ☐ Akt 3

Welche Waffe haben Sie am häufigsten eingesetzt?
- ☐ Abgesägte Schrotflinte
- ☐ Baseball-Schläger
- ☐ Brechstange ☐ Colt Commando
- ☐ Desert Eagle ☐ Granate
- ☐ Granatwerfer ☐ Ingram
- ☐ Molotowcocktail ☐ Berreta
- ☐ Scharfschützengewehr
- ☐ Schrotflinte

Welche Waffe haben Sie am seltensten/nie eingesetzt?
- ☐ Abgesägte Schrotflinte
- ☐ Baseball-Schläger
- ☐ Brechstange ☐ Colt Commando
- ☐ Desert Eagle ☐ Granate
- ☐ Granatwerfer ☐ Ingram
- ☐ Molotowcocktail ☐ Berreta
- ☐ Scharfschützengewehr
- ☐ Schrotflinte

Sind Ihnen spielerische Durststrecken aufgefallen?
- ☐ Nein, das Spiel ist Nonstop-Unterhaltung.
- ☐ Ja, die Qualität der Missionen hat geschwankt.
- ☐ Das ganze Spiel ist eine Durststrecke.

Werden Sie mit dem Editor eigene Levels entwerfen?
- ☐ Ja ☐ Nein, keine Zeit/Lust
- ☐ Kommt auf die Bedienung an

Finden Sie den Leveleditor benutzerfreundlich?
- ☐ Überhaupt nicht, die Entwickler haben zu viel versprochen.
- ☐ Nicht schwieriger zu bedienen als andere Editoren
- ☐ Der Editor ist viel zu kompliziert.
- ☐ Noch nicht ausprobiert

Werden Sie zukünftige Mods spielen?
- ☐ Nein, Mods interessieren mich nicht.
- ☐ Kommt auf die Qualität der Mods an.
- ☐ Ja, ich werde alles ausprobieren, was erscheint.

Läuft Max Payne auf Ihrem PC flüssig?
- ☐ Ja, das Qualität-Leistungs-Verhältnis der Engine ist genial.
- ☐ Nicht besser oder schlechter als andere Spiele
- ☐ Nein, das Spiel ruckelt zu stark.

Haben Sie sich wegen Max Payne neue Hardware gekauft?
- ☐ Nein, nicht wegen eines Spiels
- ☐ Ich überlege noch.
- ☐ Ja, ich habe den PC aufgerüstet.

Wie schätzen Sie den Gewaltgrad von Max Payne ein?
- ☐ Das Spiel ist viel zu unblutig.
- ☐ Die Gewalt im Spiel ist genau richtig.
- ☐ Die Gewalt ist total übertrieben.
- ☐ Ich habe den Parental Lock aktiviert.

Ist die Altersfreigabe von 18 Jahren gerechtfertigt?
☐ Nein ☐ Ja ☐ Keine Ahnung

Werden Sie sich die deutsche Version von Max Payne kaufen?
- ☐ Ja, zusätzlich
- ☐ Ja, mein Englisch ist nicht so gut.
- ☐ Nein, ich habe bereits die US-Version.
- ☐ Nicht, wenn sie zu sehr geschnitten ist.

Freuen Sie sich auf den Max-Payne-Film?
- ☐ Nein, Filme zu Spielen waren nie gut.
- ☐ Habe dazu noch keine Meinung.
- ☐ Ja, Max Payne ist eine tolle Grundlage.

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Wie heißt Ihr aktuelles Lieblingsspiel?

____

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
06403-905010

Bestellfax
06403-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

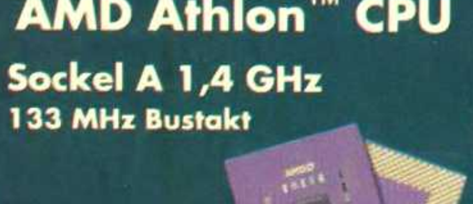
ASUS	MB / Chip	DM
V6600MX Pure	32-SD / GF256	149,-
V7100 Magic Pure	32-SD / GF2 MX-200	179,-
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	209,-
V7100 Pure	32-SD / GF2 MX	219,-
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	249,-
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	249,-
V7100 2V1D	32-SD / GF2 MX	279,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	239,-
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	299,-
V7100 Pro/T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	269,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	329,-
V7100 Del. Combo +TV-Tuner	32-SD / GF2 MX	389,-
V7700 Pure	32-DD / GF2 GTS	329,-
V7700/T +TV-out	32-DD / GF2 GTS	359,-
V7700/T +TV-out	64-DD / GF2 GTS	499,-
V7700 Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 GTS	429,-
V7700 Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 GTS	579,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	32-DD / GF2 GTS	569,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	64-DD / GF2 GTS	699,-
V7700 Pro Pure	64-DD / GF2 Pro	489,-
V7700/T Pro +TV-out	64-DD / GF2 Pro	519,-
V7700 Pro Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Pro	599,-
V8200 Pure	64-DD / GF3	919,-
V8200 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3	999,-
TV-Box (mit Fernbedienung)		169,-
VR-100G 3D-Brille		89,-

ELSA	MB / Chip	DM
Gladiac MX bulk	32-SD / GF2 MX	189,-
Gladiac MX LE bulk	32-SD / GF2 MX	199,-
Gladiac 311 bulk	32-SD / GF2 MX-200	169,-
Gladiac 311 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	199,-
Gladiac 511TV-OUT bulk	64-SD / GF2 MX-400	259,-
Gladiac 511TV retail	32-SD / GF2 MX-400	239,-
Gladiac 511TV-OUT retail	64-SD / GF2 MX-400	289,- L
Gladiac 511DVI bulk	32-SD / GF2 MX-400	239,-
Gladiac 511TWIN retail	32-SD / GF2 MX-400	269,-
Gladiac 920 retail +TV-out	64-DD / GF3	969,-
Synergy2000	32-SD / Q2 EX	529,-
Synergy III bulk	32-SD / Q2 MXR	899,-
Synergy III retail	32-SD / Q2 MXR	929,-
GLoria II retail	64-SD / Quadro	1.599,-
GLoria III retail	64-DD / Q2 Pro	2.199,-

HERCULES	MB / Chip	DM
3D Prophet 4000XT	32-SD / Kyro	199,-
3D Prophet 4000XT +TV-out	64-SD / Kyro	249,-
3D Prophet 4000 +TV-out	32-SD / Kyro	229,-
3D Prophet 4500	32-SD / Kyro II	259,-
3D Prophet 4500 +TV-out	32-SD / Kyro II	289,-
3D Prophet 4500	64-SD / Kyro II	339,-
3D Prophet 4500 +TV-out	64-SD / Kyro II	379,-
3D Prophet II MX-400	32-SD / GF2 MX-400	299,-
3D Prophet III	64-DD / GF3	999,-

AMD Athlon™ CPU

Sockel A 1,4 GHz
133 MHz Bustakt



329,-

MSI StarForce 831

AGP-Grafikkarte
GeForce2 Pro, 64 MB SGRAM-DDR, TV-Out, retail



399,-

MSI	MB / Chip	DM
StarBurst32	32-SD / TNT2 Pro	159,-
StarMaxx32 +TV-out	32-SD / GF2 MX	219,-
StarForce 829 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	179,-
StarForce 826 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	239,-
StarForce 833 Video-in/out	32-SD / GF2 MX-400	269,- L
StarForce 831 +TV-out	64-DD / GF2 Pro	399,-
StarForce 822 +TV-out	64-DD / GF3	899,-

SPARKLE	MB / Chip	DM
SP6326	8-SD / SiS6326	59,-
SP397	16-SD / Savage 4 Pro	74,-
SP5200LT	8-SD / Vanta LT	64,-
SP5200LT	16-SD / Vanta LT	79,-
SP5200	16-SD / Vanta	89,-
SP5200T +TV-out	16-SD / Vanta	99,-
SP5300	32-SD / TNT2 M64	109,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	129,-
SP5100	32-SD / TNT2 Pro	139,-
SP6800M2	32-SD / GF2 MX-200	149,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	159,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	169,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	179,-
SP6800	32-SD / GF2 MX	189,-
SP6800T TwinView +TV-out	32-SD / GF2 MX	199,-
SP6800TC +TV-out	32-SD / GF2 MX	259,-
SP6800M4 (5 ns)	32-SD / GF2 MX-400	199,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	199,-
SP6800M4T +TV-out (5 ns)	32-SD / GF2 MX-400	219,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	219,-
SP6800TCL DVI +TV-out	32-SD / GF2 MX	279,-
SP6600 Pro	32-DD / GF2 Pro	299,-
SP6600 Pro +TV-out	32-DD / GF2 Pro	319,-
SP6700 Pro	64-DD / GF2 Pro	349,-
SP6700 Pro +TV-out	64-DD / GF2 Pro	379,-
SP6900 DVI	64-DD / GF2 Ultra	599,-
SP6900 DVI +TV-out	64-DD / GF2 Ultra	629,-
SP7000 DVI +TV-out +DVI	64-DD / GF3	849,-

ATI	MB / Chip	DM
XPert 98 Pro bulk	8-SD / Rage XL	89,-
XPert 2000 bulk	32-SD / Rage 128	119,-
Xpert 2000 Pro bulk	32-SD / Rage 128 Pro	129,-
XPert 2000 Pro +TV-out blk	32-SD / Rage 128 Pro	139,-
Rage Fury Pro +TV/Video blk.	32-SD / 128 Pro GL	199,-
Rage Fury Pro +TV/Video ret.	32-SD / 128 Pro GL	229,-
Radeon bulk	32-SD / Radeon	189,-
Radeon +TV-out bulk	32-SD / Radeon	229,-
Radeon VE DVI +TV-out bulk	32-DD / Radeon	219,-
Radeon bulk	32-DD / Radeon	299,-
Radeon bulk	64-DD / Radeon	399,-
Radeon VIVO bulk	64-DD / Radeon	459,-
Radeon VIVO retail	64-DD / Radeon	499,-
All-In-Wonder Radeon ret.	32-DD / Radeon	599,-

PC-GEHÄUSE

PC-Gehäuse			DM
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	230 W	89,-
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	139,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	250 W	129,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	300 W	179,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	235 W	149,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	189,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	250 W	199,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	300 W	239,-
PROFI-LINE Big-Tower (für P4)	ATX	300 W	269,-
TREND Midi-Tower gold oder schwarz	ATX	250 W	199,-
FUTURE Midi-Tower silber oder schwarz	ATX	250 W	199,-
ALU-LINE Midi-Tower silber, schwarz oder weiß	ATX	300 W	349,-
i-Blau o. i-Grün	ATX	250 W	129,-
"Pinguin"	ATX	250 W	199,-

Netzteile			DM
ENHANCE	230 W	ATX	79,-
ENHANCE	250 W	ATX	99,-
ENHANCE UltraQuiet	250 W	ATX	119,-
ENHANCE	300 W	ATX	119,-
ENHANCE UltraQuiet	300 W	ATX	149,-
ENHANCE für Pentium® 4	300 W	ATX	169,-
NMB für TYAN Dual-Athlon	460 W	ATX	349,-

„HOME-LINE" „PROFI-LINE" „i-LINE" „AVANCE" „TREND"

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	DM
CUA +Sound+VGA	FCPGA-TNT2	2/4/6	239,-
CUV4X-C	FCPGA-133A	2-7	199,-
CUV4X-E +U100	FCPGA-133A	2-7	229,-
CUV4X-D Dual	FCPGA-133A	2-7	389,-
TUV4X +Sound	FCPGA-133A	2-7	259,-
CUV266	FCPGA-266	9/10	299,-
CUV266-D Dual	FCPGA-266	9/10	529,-
CUSL2 +VGA	FCPGA-815E	4/6	329,-
CUSL2-C	FCPGA-815EP	4/6	279,-
TUSL2-C	FCPGA-815EP	4/6	299,-
TUSL2-C +Sound	FCPGA-815EP	4/6	319,-
TUA266 +Sound	FCPGA-Pro5	6/9/10	269,-
CUPLE-VM +Sound+VGA	FCPGA-PLE133	4/6	169,-
CUSI-M +Sound+VGA+LAN	FCPGA-630E	4-7	219,-
P3C-E	SI1-820	8	199,-
P3C-D Dual	SI1-820	8	299,-
P3C-L +LAN	SI1-820	8	249,-
P3C-S +U160	SI1-820	8	299,-
A7V-E	SoA-KT133	4/6	199,-
A7V133-C +Sound	SoA-KT133A	4/6	279,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	4/6	299,-
A7VL-VM (µATX) +VGA	SoA-KL133	4/6	209,-
A7S-VM (µATX) +Snd+VGA	SoA-730	4/6	229,-
A7A266	SoA-ALi	4/6/9/10	329,-
A7A266 +Sound	SoA-ALi	4/6/9/10	349,-
A7M266	SoA-761	9/10	429,-
A7V266	SoA-KT266	9/10	389,-
P4B +Sound	So423-845	4/6	469,-
P4T-F	So423-850	8	459,-
P4T	So423-850	8	469,-
P4T-M (µATX) +LAN+FireWire	So423-850	8	599,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	DM
BX133-RAID +RAID	FCPGA-BX	2-5	279,-
VH6-II +Sound	FCPGA-133A	2-7	229,-
VP6 Dual+RAID	FCPGA-133A	4-7	359,-
ST6 +Sound	FCPGA-815EP	4/6	289,-
SA6 +Sound	FCPGA-815EP	4/6	279,-
KT7E	SoA-KT133	4/6	249,-
KT7A	SoA-KT133A	4/6	289,-
KT7A-RAID +RAID	SoA-KT133A	4/6	379,-
KG7-RAID +RAID	SoA-761	9/10	599,- L
TH7 RAID +Sound+RAID	So423-850	8	499,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	DM
EP-D3VA Dual+RAID	FCPGA-133A	2-7	299,-
EP-3VHA +Sound	FCPGA-266	9/10	329,-
EP-8KTA3Pro +Sound	SoA-KT133A	4/6	309,-
EP-8KHA +Sound	SoA-KT266	9/10	349,-
EP-8K7A +Sound	SoA-761	9/10	359,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	DM
GA-6VXC7-4X	FCPGA-133A	2-7	199,-
GA-6VX7B-4X +Sound	FCPGA-133A	2-7	229,-
GA-6VXDC7 Dual	FCPGA-133A	2-7	249,-
GA-6OX	FCPGA-815EP	4/6	249,-
GA-6RX +Sound+RAID	FCPGA-266	4/6	299,-
GA-7IXE4	SoA-750	4/5	159,-
GA-7ZX-H +Sound	SoA-KT133A	4/6	249,-
GA-7ZXR REV.3	SoA-KT133A	4/6	329,-
GA-7DX +Sound	SoA-761	9/10	369,-
GA-7VTX +Sound	SoA-KT266	9/10	349,-
GA-8TX-C +Sound	So423-850	8	469,-
GA-8TX +Sound	So423-850	8	499,-

IWILL	Sockel/Chip	RAM	DM
VX133 +Sound	FCPGA-133A	2-7	219,-
BD133 +Sound	FCPGA-815EP	4/6	269,-
KD266	SoA-1649	4/6	219,-
KK266 +Sound	SoA-KT133A	4/6	299,-
KK266-R +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	349,-
KA266-R +Sound+RAID	SoA-ALi	9/10	349,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	DM
MS-6309 Rev. 2(Sound)	FCPGA-133A	2-7	229,-
694T Pro (µATX) +VGA+LAN	FCPGA-PLE133	2-7	189,-
694D Pro2 Dual	FCPGA-133A	2-7	299,-
694D Pro2-R Dual+RAID	FCPGA-133A	2-7	359,-
815EP Pro-R +Sound+RAID	FCPGA-815EP	4/6	349,-
Pro266 Master	FCPGA-266	4/6/9/10	359,-
850 Pro2 +Sound	So423-850	8	439,-
MS-6378 (µATX) +VGA+LAN	SoA-KLE133	4/6	199,-
K7TM Pro (µATX) +Sound	SoA-KT133	4/6	239,-
K7T Master +Sound+U160	SoA-KT133	4/6	469,-
K7T Turbo +Sound	SoA-KT133A	4/6	279,-
K7T266 Pro	SoA-KT266	9/10	359,-
K7 Master	SoA-761	9/10	369,-

ENMIC	Sockel/Chip	RAM	DM
3SAX2+ +Sound	FCPGA-815EP	4/6	279,-
8TDX+ +Sound	SoA-KT133	4/6	199,-
8TAX2+ +Sound	SoA-KT133A	4/6	249,-
8TTX+ +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	329,-
8TCX+ +Sound	SoA-KT266	9/10	319,-
8KAX+ +Sound	SoA-761	9/10	379,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
1) PS/2 (FP oder EDO) 2) DIMM PC66 3) DIMM PC66 ECC
4) DIMM PC100 5) DIMM PC100 ECC 6) DIMM PC133
7) DIMM PC133 ECC 8) RIMM 9) DIMM PC200
10) DIMM PC266

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

INTEL			normal	in-a-box
Pentium® MMX™ (So7)		233 MHz	129,-	
Celeron® (FCPGA)	100	800 MHz	159,-	179,-
Celeron® (FCPGA)	100	850 MHz	189,-	209,-
Celeron® (FCPGA)	100	900 MHz	219,-	239,-
Pentium® III (Si1)	133	667 MHz	289,-	
Pentium® III (Si1)	100	1,0 GHz		649,-
P III (FCPGA)	133	800 MHz		399,-
P III (FCPGA)	100	850 MHz	439,-	469,- L
P III (FCPGA)	133	866 MHz	439,-	469,-
P III (FCPGA)	133	933 MHz	489,-	519,-
P III (FCPGA)	100	1,0 GHz	529,-	
P III (FCPGA)	133	1,0 GHz	569,-	599,-
P III (FCPGA)	133	1,13 GHz		999,-
P III (FCPGA)	133	1,26 GHz		1.149,-
Pentium® 4 (So423)		1,4 GHz		389,-
Pentium® 4 (So423)		1,5 GHz		429,-
Pentium® 4 (So423)		1,6 GHz		529,-
Pentium® 4 (So423)		1,7 GHz		619,-
Pentium® 4 (So423)		1,8 GHz		799,-

VIA			normal	boxed
MII™ PR300 (So7)	66	233 MHz	74,-	94,-
MII™ PR333 (So7)	83	250 MHz	84,-	104,-
C3™ (FCPGA)	133	733 MHz	129,-	149,-
C3™ (FCPGA)	100	750 MHz	139,-	159,-

AMD			normal	boxed
K6®-2 3DNow!™ (So7)		500 MHz	119,-	139,-
Duron™ (SoA)		750 MHz	99,-	119,-
Duron™ (SoA)		800 MHz	129,-	149,-
Duron™ (SoA)		850 MHz	149,-	169,-
Duron™ (SoA)		900 MHz	179,-	199,-
Duron™ (SoA)		950 MHz	199,-	219,-
Athlon™ TB (SoA)	100	900 MHz	189,-	219,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,0 GHz	239,-	269,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,0 GHz	229,-	259,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,2 GHz	289,-	319,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,2 GHz	289,-	319,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,3 GHz	329,-	359,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,33 GHz	309,-	339,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,4 GHz	349,-	399,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,4 GHz	329,-	379,-
Athlon™ MP (SoA) für Multiprozessor-Systeme	133	1,2 GHz	699,-	749,-

KINGSTON ValueRAM					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100	CL2	64,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC100	CL2	109,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC100	CL2	269,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100 ECC	CL2	74,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC100 ECC	CL2	129,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC100 ECC	CL2	299,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	64,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	109,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	269,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	74,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	129,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	299,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	89,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	139,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	184 Pin	769,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	179,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	349,-
SODIMM	128 MB	SDRAM	PC100	CL2	74,-
SODIMM	256 MB	SDRAM	PC100	CL2	349,-
SODIMM	512 MB	SDRAM	PC100	CL3	369,-
SODIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	74,-
SODIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	349,-

MICRON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	79,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	159,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	79,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	129,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	Registered	229,-

SAMSUNG original					DM
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	79,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	129,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	149,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	319,-

INFINEON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	59,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	104,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Registered	a.A.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 2-3
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

CD-RECORDER

Intern Boxed +20,-

CD-RW ATAPI

		DM	
4/ 8/ 32x	HP CDW9150i retail	219,-	
4/ 8/ 32x	NEC NR7500 Kit	219,-	
4/ 8/ 32x	PHILIPS PCRW804 bulk	169,-	
4/ 8/ 32x	SONY CRX-0811-RP retail	199,-	
8/ 8/ 32x	TEAC CD-W58E bulk	209,-	
8/ 8/ 32x	TEAC CD-W58EK retail	229,-	
8/12/ 32x	SAMSUNG SW-212B bulk	219,-	
8/12/ 32x	ACER CRW1208A bulk	199,-	
8/12/ 32x	HP CDW9510i retail	369,-	
8/12/ 32x	LG CED-8120 bulk	229,-	
8/12/ 32x	LG CED-8120 retail	249,-	
8/12/ 32x	PHILIPS PCRW1208 Kit	239,-	
8/12/ 32x	SONY CRX160E-RP Kit	289,-	
8/16/ 40x	MITSUMI CR4808 bulk	289,-	
10/12/ 32x	AOPEN CDW-1232A Kit	229,-	
10/12/ 32x	HP CDW CD12Ri retail	379,-	
10/12/ 32x	NEC NR7700 Kit	259,-	
10/12/ 32x	RICOH MP7125A-DP Kit	299,-	
10/16/ 32x	RICOH MP7163A-DP Kit	319,-	
10/16/ 40x	HP CDW9710i retail	349,-	
10/16/ 40x	LG CED-8160 bulk	279,-	
10/16/ 40x	LITE ON LTR16101B bulk	269,-	
10/16/ 40x	LITE ON LTR16101B retail	289,-	
10/16/ 40x	MEMOREX SixteenMAXX	259,-	
10/16/ 40x	NEC NR7800A bulk	279,-	
10/16/ 40x	PLEXTOR PX-W1610TA bulk	389,-	
10/16/ 40x	PLEXTOR PX-W1610TA retail	419,-	
10/16/ 40x	SAMSUNG SW-216B bulk	279,-	
10/16/ 40x	SAMSUNG SW-216BR retail	289,-	
10/16/ 40x	SONY CRX-168B-RP retail	469,-	L
10/16/ 40x	TEAC CDW516E bulk	319,-	
10/16/ 40x	TEAC CDW516EK retail	379,-	
10/16/ 40x	YAMAHA CRW2100E bulk	309,-	
10/16/ 40x	YAMAHA CRW2100E Kit	339,-	
10/20/ 40x	ACER CRW2010A retail	449,-	
10/20/ 40x	RICOH MP7200A bulk	379,-	
10/20/ 40x	RICOH MP7200A-DP Kit	399,-	
10/20/ 40x	YAMAHA CRW2200E bulk	419,-	
10/20/ 40x	YAMAHA CRW2200E Kit	449,-	
10/20/ 40x	PHILIPS PCRW2010 retail	479,-	L
10/24/ 40x	BRAINWAVE CRD-BP1500PN bulk	449,-	
10/24/ 40x	BRAINWAVE CRD-BP1500PN Kit	519,-	
10/24/ 40x	PLEXTOR PX-W2410ta bulk	519,-	L
10/24/ 40x	PLEXTOR PX-W2410ta retail	549,-	L
10/24/ 40x	LITEON LTR24102B Kit	379,-	L

CD-RW/DVD ATAPI

		DM	
4/ 4/24/ 4x	TOSHIBA SD-R1002 bulk	249,-	
4/ 4/24/ 6x	TOSHIBA SD-R2002 bulk intern für Notebooks	949,-	
8/ 8/32/ 8x	TOSHIBA SD-R1102 bulk	469,-	L
8/ 8/32/ 8x	TOSHIBA SD-R1102 retail	499,-	
10/12/32/ 8x	HP CDW9900ci retail	649,-	
10/12/32/ 8x	RICOH MP9120A-DP Kit	489,-	

CD-RW SCSI

		DM	
8/12/ 32x	HP CDW9600Se extern retail	599,-	
10/12/ 32x	PLEXTOR PX-W1210 TS retail	559,-	
10/12/ 32x	TEAC CD-W512S bulk	439,-	
10/16/ 40x	YAMAHA CRW2100S Kit	339,-	
10/24/ 40x	BRAINWAVE CDR-BP5N bulk	649,-	L

CD-RW USB

		DM
4/ 4/ 6x	HP CDW8230e Kit	499,-
4/ 4/ 6x	IOMEGA ZipCD retail	469,-
4/ 4/ 6x	SONY CRX10U-RP Kit	949,-
4/ 6/ 24x	ACER 6424MU retail	599,-

CD-RW FireWire

		DM
8/12/ 32x	SONY CRX1600L-RP Kit	729,-
10/16/ 40x	YAMAHA CRW-2100IX Kit	549,-

Rohlinge CD-R

ohne Box	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse 700 MB 16x	je	0,99	0,89	0,79

ohne Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse 16x	je	0,99	0,89	0,79
Diverse 16x 700 MB	je	1,19	1,09	0,99

mit Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
FUJI 12x	je	1,29	1,19	1,09
FUJI 16x	je	1,49	1,39	1,29
FUJI 24x	je	1,69	1,59	1,49
FUJI Audio 80 Min.	je	2,49	2,39	2,29
Diverse 16x 700 MB	je	1,59	1,49	1,39
Diverse 20x	je	1,99	1,89	1,79

Rohlinge CD-RW

mit Box	ab	1 St.	50 St.	100 St.
Diverse 4x	je	2,29	2,19	2,09
Diverse 4x 700 MB	je	3,49	3,29	3,09
Diverse 10x	je	4,49	4,29	4,09

mit Box	ab	1 St.	20 St.	50 St.
FUJI 10x	je	6,90	6,70	6,50

Rohlinge DVD

mit Box	ab	1 St.	10 St.	30 St.
DVD-RAM, 2x 2,6 GB	je	54,-	51,-	48,-
DVD-RAM, 2x 4,7 GB	je	109,-	99,-	89,-
DVD-R, 4,7 GB (für Daten)	je	39,-	36,-	33,-
DVD-RW, 4,7 GB	je	79,-	74,-	69,-

SOUND & MULTIMEDIA

CREATIVE Soundkarten

	Typ	DM
Sound Blaster 16 retail	PCI	79,-
Sound Blaster 128 bulk	PCI	49,-
Sound Blaster 512 retail	PCI	99,-
SB Live! Player 1024 bulk	PCI	124,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	169,-
SB Live! Player 5.1 retail	PCI	199,-
SB Live! Platinum 5.1 retail	PCI	479,-
SB Surround 5.1 retail	PCI	439,-

TERRATEC Soundkarten

	Typ	DM
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	199,-
Soundsystem 128i	PCI	49,-
Soundsystem 512i	PCI	89,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	119,-
Soundsystem EWX24/96	PCI	349,-
Audiosystem EWS64 L	ISA	529,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	879,-

Diverse Soundkarten

	Typ	DM
SB Pro kompatibel	ISA	34,-
Soundkarte	PCI	29,-
Soundkarte 4-Kanal	PCI	49,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	69,-
ABIT MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	99,-
ABIT MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	129,-

MP3-Player

		DM	
CREATIVE Nomad IIc	32 MB	379,-	
CREATIVE D.A.P Jukebox	6 GB HDD	699,-	
MICROBOSS MP3 Pocket		99,-	L
MICROBOSS MP3 Salsa		259,-	L
MICROBOSS MP3 Tango		389,-	
RIO Nike psa[play60		449,-	
RIO Nike psa[play120		699,-	
SONICBLUE Rio Volt CD-/MP3-Player		429,-	
SONICBLUE Rio 600	64 MB	599,-	
TERRATEC M3Po go CD-/MP3-Player		569,-	
TERRATEC M3Po CD-/MP3-Player		819,-	

Webcams

		DM
3COM HC Digital Webcam Lite	USB	199,-
3COM HC Digital Webcam	USB	349,-
CREATIVE WebCam	USB	99,-
CREATIVE WebCam Plus	USB	129,-
CREATIVE WebCam Go Plus	USB	329,-
DEXXA Webcam	USB	69,-
KODAK EZ 200	USB	249,-
LOGITECH QuickCam Express (Whitebox)	USB	79,-
LOGITECH QuickCam VC	Parallel	169,-
LOGITECH QuickCam VC	USB	169,-
LOGITECH QuickCam Web	USB	129,-
LOGITECH QuickCam Pro 3000	USB	199,-
LOGITECH QuickCam Traveller	USB	339,-
PHILIPS ToUcam XS (Whitebox)	USB	79,-
PHILIPS ToUcam XS	USB	89,-
PHILIPS ToUcam Fun	USB	129,-
PHILIPS ToUcam Pro	USB	169,-
SONY CMR-PC1	USB	299,-
TERRATEC TerraCam	USB	99,-
TERRATEC TerraCam iLook	USB	129,-
TERRATEC TerraCam Pro	USB	139,-
TYPHOON WebCam 100	USB	69,-

Lautsprecher

	DM
Soundboxen aktiv, 40 W	19,-
Soundboxen aktiv, 120 W	39,-
Soundboxen aktiv i-look, 160 W	49,-
CREATIVE SBS35	39,-
CREATIVE SoundWorks Digital	179,-
CREATIVE FourPointSurround 1000	119,-
CREATIVE DeskTop Theatre 5.1 DTT2200	289,-
CREATIVE PlayWorks PS2000 Digital	429,-
VIDEOLOGIC Sirocco Spirit	409,-
VIDEOLOGIC Sirocco	749,-
VIDEOLOGIC Sirocco Crossfire 3D	759,-
DEXXA Speaker 120	39,-
TYPHOON Subwoofer System, 200 W	49,-
TYPHOON Design Speaker DS1034	139,-

CD & DVD

Intern Boxed +20,-

CD-ROM ATAPI

		bulk	retail
24x	SLIMLINE intern für Notebooks	199,-	
40x	TEAC CD540E	114,-	
48x	BTC BCD-F520A	74,-	
48x	SAMSUNG SC-148S	79,-	
50x	ASUS CD-S500	109,-	119,-
52x	ACER CD-652P		94,-
52x	AOPEN CD-952E	79,-	89,-
52x	BTC BCD-F560A	79,-	
52x	NEC CDR-3002	89,- L	
52x	LITE ON LTN525	79,-	89,-
52x	SAMSUNG SC-152SE	89,-	
56x	ACER CD-656A	89,-	94,-
56x	BTC BCD-G621D	84,-	89,-

CD-ROM SCSI

		bulk	retail
40x	NEC CDR-3010	149,-	
40x	PLEXTOR PX-40TSi	189,-	199,-

CD-Wechsler SCSI

		DM
4,4x	PIONEER DRM-624X (6-fach, extern)	149,-
	PIONEER 6x-Magazin DRM-A600	39,-

12/40x DVD-ROM

CREATIVE Encore DXR3

ATAPI, retail inkl. DXR3 MPEG2 Decoderkarte, IR-Fernbedienung, Software

299,-

PC-DVD ENCORE

DVD-ROM ATAPI

		bulk	retail
8/ 24x	SLIMLINE intern für Notebooks	369,-	
8/ 24x	TOSHIBA SD-M2502 intern für Notebooks	449,-	
12/40x	SAMSUNG SD-612	139,-	149,-
12/40x	ASUS DVD-E612		199,-
12/40x	BTC BDV 212B	119,-	129,-
12/40x	CREATIVE PC-DVD Encore inkl. DXR3-Decoder und Fernbedienung		299,-
12/40x	LG DRD-8120B		149,-
12/40x	NEC DV-5700	139,-	149,-
12/40x	SONY DDU1211-RP		169,-
16/40x	ACER DVP-1640A		209,-
16/40x	PIONEER DVD-116	169,-	
16/40x	SONY DDU1621	179,-	199,-
16/40x	PIONEER DVD-106S	179,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648pro		199,-
16/48x	LG DRD-8160	159,-	179,-
16/48x	LITE ON LTD-163	159,-	169,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	159,-	169,-
16/48x	NEC DV-5800	169,-	189,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1502	169,-	

DVD-ROM SCSI

		bulk	retail
10/40x	PIONEER DVD-305S	279,-	
10/40x	PIONEER DVD-U05S		299,-
10/40x	TOSHIBA SD-M1401	249,-	

DVD-RAM ATAPI

		bulk	retail
6/ 24x	TOSHIBA SD-W2002RAM		849,-

DVD-R ATAPI

	bulk	retail
PIONEER DVR-A03		1.799,-
PIONEER DVR-A03 inkl. 10 DVD-R Medien und 5 CD-R Medien		1.999,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

DRUCKER & SCANNER

HP Drucker

		Format	DM
DeskJet 640C	+USB	A4	159,-
DeskJet 840C	+USB	A4	189,-
DeskJet 930C	+USB	A4	279,-
DeskJet 930CM	+USB	A4	299,-
DeskJet 950C	+USB	A4	299,-
DeskJet 959C	+USB	A4	349,-
DeskJet 980Cxi	+USB	A4	499,-
DeskJet 990CM	+USB	A4	659,-
DeskJet 990Cxi	+USB+IrDA	A4	619,-
DeskJet 1125C	+USB	A3	739,-
DeskJet 1220C	+USB	A3	899,-
DeskJet 1220C/PS	+USB	A3	1.299,-
DeskJet 350CBi (portabel)	+IrDA	A4	559,-
OfficeJet G55 (Sc./Ko.)	+USB	A4	799,-
OfficeJet G85 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	1.159,-
OfficeJet V40 (Sc./Ko./Fax)	USB	A4	659,-

EPSON Drucker

		Format	DM
Stylus Color C40UX	+USB	A4	169,-
Stylus Color 580	USB	A4	99,-
Stylus Color 680	+USB	A4	169,-
Stylus Color 685	+USB	A4	189,-
Stylus Color 880 blau	+USB	A4	269,-
Stylus Color 880	+USB	A4	279,-
Stylus Color 980	+USB	A4	479,-
Stylus Photo 790	+USB	A4	289,-
Stylus Photo 1290	+USB	A3	899,-

AGFA Scanner

		Auflösung	DM
SnapScan e20	USB	600x1.200	139,-
SnapScan e25	USB	600x1.200	169,-
SnapScan e26	USB	600x1.200	219,-
SnapScan e42	USB	1.200x2.400	329,-
SnapScan e50	USB	1.200x2.400	449,-
SnapScan e52	USB	1.200x2.400	449,-

HP Scanner

		Auflösung	DM
ScanJet 2200C	USB	600x600	179,-
ScanJet 3400C	Par./USB	600x1.200	209,-
ScanJet 4300C	Par./USB	600x1.200	289,-
ScanJet 4400C	Par./USB	600x1.200	269,-
ScanJet 4470C	Par./USB	600x1.200	359,-
ScanJet 5370C	Par./USB	1.200x2.400	529,-
ScanJet 5400C	Par./USB	1.200x2.400	449,-
ScanJet 6350C	SCSI/USB	1.200x2.400	979,-
ScanJet 7400C	SCSI/USB	2.400x2.400	999,-
PhotoSmart S20 Diascanner	USB	2.400x2.400	899,-

EPSON Scanner

		Auflösung	DM
Perfection 640U	USB	600x2.400	259,-
Perfection 1240U	USB	1.200x2.400	369,-
Perfection 1240U Photo	USB	1.200x2.400	499,-
Perfection 1640SU	USB	1.600x3.200	609,-
Perfection 1640SU Photo	USB	1.600x3.200	739,-
Perfection 1640SU Office	SCSI/USB	1.600x3.200	859,-

NETZWERK

Netzwerkkarten

	Typ	DM
NetCard Combo	ISA	29,-
NetCard Combo	PCI	29,-
NetCard Combo	PCMCIA	89,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	24,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	99,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	99,-
HubCard (4-Port) 100 Mbit/s	PCI	149,-
Starter Kit 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub, Kabel	PCI	149,-
Kit 100 Mbit/s 4 Netzwerkkarten inkl. 4-Port Switch, Kabel	PCI	259,-
3COM 3CSOHO100-TX 10/100 Mbit/s	PCI	89,-
3COM 3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	99,-
3COM 3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	109,-
3COM 3C900B-Combo	PCI	159,-
D-LINK DE-528CT Combo	PCI	39,-
D-LINK DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
D-LINK DFE-550TX 10/100 Mbit/s	PCI	89,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	119,-

Hubs

	10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port	49,-	79,-	129,-
8-Port	69,-	109,-	169,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten			419,-
16-Port	129,-	399,-	429,-
24-Port	199,-		
8-Port 3COM 3C16750B			329,-
5-Port D-LINK DE-805TP (10 Mbit)			79,-
5-Port D-LINK DFE-905DX			169,-

Switches

	10/100 Mbit/s
5-Port Mini	139,-
5-Port	139,-
8-Port Mini	179,-
8-Port	179,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten	449,-
16-Port	549,-
24-Port	899,-
4-Port 3COM 16733A	349,-
8-Port 3COM 16734B	449,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
06403-905010

Bestellfax
06403-905020



IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 +30,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	DM
DPTA372050	U-66	20,5	9 / 2.048 / 7.200	249,-
DTLA-305040	U-100	41,1	9 / 512 / 5.400	249,-
DTLA-307075	U-100	76,8	8 / 2.048 / 7.200	649,-
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	239,-
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	289,-
IC35L060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	449,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	DM
ST320413A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	219,-
ST320414 OEM	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	219,-
ST320414A	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	239,-
ST330620A	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	289,-
ST330621A	U-100	30,6	10 / 1.024 / 5.400	229,-
ST340823A	U-100	40,8	10 / 1.024 / 5.400	259,-
ST340824A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	339,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	449,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	629,- L

WD		GB	ms/Cache/UPM	DM
WD100EB	U-100	10,0	12 / 2.048 / 5.400	179,-
WD100BB	U-100	10,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-
WD136AA	U-66	13,6	9 / 2.048 / 5.400	179,-
WD200AB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 5.400	209,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	239,-
WD300AB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 5.400	229,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	279,-
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	269,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	309,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	349,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	429,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	579,- L

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	DM
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	169,-
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	179,-

QUANTUM		GB	ms/Cache/UPM	DM
Tempest	AT	1,2	12 / 128 / 4.500	99,-
Fireball lct20	U-100	40,0	12 / 128 / 4.500	259,-
Fireball AS	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	239,-
Fireball AS	U-100	40,0	8 / 2.048 / 7.200	309,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	DM
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	209,-
4K040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	269,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	359,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	459,-
4W030H2	U-100	30,7	10 / 2.048 / 5.400	249,- L
4W060H4	U-100	60,0	11 / 2.048 / 5.400	369,-
4W100H6	U-100	100,0	11 / 2.048 / 5.400	699,-
4W100H6 retail	U-100	100,0	11 / 2.048 / 5.400	719,-
5T020H2	U-100	20,4	9 / 2.048 / 7.200	249,-
5T030H3	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	289,-
5T040H4	U-100	40,9	9 / 2.048 / 7.200	329,-
5T060H6	U-100	61,4	9 / 2.048 / 7.200	479,-
Fireball AS	U-100	30,0	8 / 2.048 / 7.200	299,-
Fireball AS	U-100	40,0	8 / 2.048 / 7.200	319,-
Fireball AS	U-100	60,0	8 / 2.048 / 7.200	519,-

FUJITSU		GB	ms/Cache/UPM	DM
MPG3204AT-F	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	219,-
MPG3204AH	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	249,-
MPG3204AH-F	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	269,-
MPG3307AH	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	299,-
MPG3307AH-F	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	309,-
MPG3409AT-F	U-100	40,9	9 / 512 / 5.400	269,-
MPG3409AH-F	U-100	40,9	8 / 2.048 / 7.200	349,-

IBM 41,1 GB IDE
IC35L040, U100
8 ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM
289,-

STORAGE & ZUBEHÖR

Laufwerksgehäuse		(U)-SCSI
CD-ROM-CASE	1 x CD-ROM	79,-
FLEXI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	79,-
OPTI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	69,-
ELITE-TOWER 2x	5,25"	109,-
ELITE-TOWER 4x	5,25"	149,-
ELITE-TOWER 8x	5,25"	259,-

		UW	U160
OPTI-LINE 1x	3,5"	89,-	119,-
FLEXI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	99,-	119,-
ELITE-TOWER 2x	5,25"	129,-	159,-
ELITE-TOWER 4x	5,25"	179,-	219,-
ELITE-TOWER 8x	5,25"	299,-	349,-

		FireWire
FLEXI-LINE 1x	5,25"	249,-

Festplatten-Zubehör		DM
ARAID 99-300 RAID Hot Swappable-Wechselrahmen	U-66	799,-
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	U-100	49,-
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	SCSI	39,-
HD-Wechselrahmen PRO	U-100	99,-
HD-Wechselrahmen PRO	SCSI	59,-
HD-Wechselrahmen PRO	U2W	139,-
PAPST HD-Rahmen mit 2 Lüftern	IDE	69,-

USB-Zubehör		DM
ADVANCE USB-Link		59,-
ADVANCE USB LAN-Connect		99,-
USB-Hub 5-Port		49,-
USB-Hub 8-Port		79,-
D-LINK Adapter Card 2x USB	PCI	69,-
Adapter Card 2x USB	PCI	39,-

ISDN & MODEM

ELSA	Typ	Art	DM
MicroLink 56K Softmodem	PCI	analog	69,-
MicroLink 56K	PCI	analog	99,-
MicroLink 56K Fun	USB	analog	129,-
MicroLink 56K MC Internet	PCMCIA	analog	139,-
MicroLink 56K Industrie	seriell	analog	399,-
MicroLink ISDN	PCI	ISDN	129,-
MicroLink ISDN Connect	USB	ISDN	159,-
MicroLink ISDN Internet	seriell	ISDN	189,-
MicroLink ISDN Office	ser./USB	ISDN	489,-
ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub	RJ-45	ISDN	389,-

Fritz!Card PCI v2.0
AVM ISDN-Adapter
139,-

OLITEC	Typ	Art	DM
V92 Ready	PCI	analog	79,-
SelfMemory 2000	seriell	analog	199,-
Speed'Com 2000	seriell	analog	139,-
Universal SelfMemory Pro	USB	analog	289,-
WaveMemory schnurloses DECT-Modem	seriell	analog	489,-
WaveMobile schnurloses DECT-Telefon	seriell	analog	219,-
WavePhone WaveMemory und WaveMobile inkl. AB	seriell	analog	629,-

AVM	Typ	Art	DM
Fritz!Card PnP	ISA	ISDN	139,-
Fritz!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	389,-
Fritz!Card 2.0	PCI	ISDN	139,-
Fritz!Card USB 2.0	USB	ISDN	159,-
Fritz!X	seriell	ISDN	289,-
Fritz!X USB	USB	ISDN	299,-
B1 4.0	PCI	ISDN	599,-

Diverse	Typ	Art	DM
56K Voice Modem	PCI	analog	49,-
56K Voice Modem	seriell	analog	99,-
IP-LINX MB-400S DSL-Router	RJ-45	ADSL	349,-
IP-LINX MB-401S DSL-Router	RJ-45	ADSL	379,-

SCSI-FESTPLATTEN

SCSI — Intern Boxed +20,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DCHS-34550	4,5	7 / 512 / 7.200	179,-
DCHS-39100	9,1	7 / 512 / 7.200	279,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST410800N 5,25"	9,0	10 / 1.024 / 5.400	149,-
ST19171N	9,1	10 / 512 / 7.200	219,-

UW-SCSI — Intern Boxed +40,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DCHS-34550	4,5	7 / 512 / 7.200	179,-
DCHS-39100	9,1	8 / 512 / 7.200	279,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST423451W	23,2	13 / 2.048 / 5.400	299,-

U2W-SCSI — Intern Boxed +80,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DDRS-39xxx	9,1	7 / 512 / 7.200	319,-
DRVS-09D	9,1	5 / 4.096 / 10.000	319,-
DGHS-31820	18,2	6 / 1.024 / 7.200	349,-
DRVS-18V	18,2	6 / 4.096 / 10.000	479,-
DMVS-36	36,7	5 / 2.048 / 10.000	799,-

Alle SCSI-Festplatten und -Laufwerke sind auch als externe Lösungen erhältlich. Der Aufpreis beträgt inkl. aller Kabel DM 150,- für (U)-SCSI, DM 220,- für UW-SCSI und DM 300,- für U2W- und U160-SCSI.

U160-SCSI — Intern Boxed +80,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DPSS-309170	9,1	7 / 4.096 / 7.200	349,-
DPSS-318350	18,3	7 / 4.096 / 7.200	379,-
DPSS-336950	36,9	7 / 4.096 / 7.200	699,-
DDYS-T09170	9,1	5 / 4.096 / 10.000	419,-
DDYS-T18350	18,3	5 / 4.096 / 10.000	459,-
DDYS-T36950	36,9	5 / 4.096 / 10.000	949,-

QUANTUM	GB	ms/Cache/UPM	DM
Atlas V	9,1	6 / 4.096 / 7.200	319,-
Atlas V	18,3	6 / 4.096 / 7.200	519,-
Atlas 10K II	9,2	5 / 8.192 / 10.000	489,-
Atlas 10K II	18,4	5 / 8.192 / 10.000	619,-
Atlas 10K II	36,7	5 / 8.192 / 10.000	1.149,- L
Atlas 10K II	73,4	5 / 8.192 / 10.000	2.189,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST39205LW	9,1	5 / 1.024 / 10.000	499,- L
ST318437LW	18,3	8 / 2.048 / 7.200	499,-
ST318405LW	18,3	5 / 4.096 / 10.000	a.A. L
ST318451LW	18,3	4 / 4.096 / 15.000	979,-
ST336737LW	36,7	8 / 2.048 / 7.200	949,-
ST336705LW	36,7	5 / 4.096 / 10.000	1.199,-
ST173405LW	73,4	6 / 4.096 / 10.000	2.299,- L
ST373405LW	73,4	5 / 4.096 / 10.000	2.399,-
ST1181677LW	180,0	7 / 4.096 / 7.200	4.149,-
ST1181677LWV	180,0	7 / 16.384 / 7.200	4.399,-

FUJITSU	GB	ms/Cache/UPM	DM
MAN3184MP	18,4	4 / 8.192 / 10.000	599,- L
MAN3367MP	36,7	4 / 8.192 / 10.000	1.099,- L
MAN3735MP	73,5	4 / 8.192 / 10.000	2.299,- L

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		99,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		119,-
2911 U	U-SCSI	PCI		79,-
2941 U	U-SCSI	PCI		129,-
2941 UW	UW	PCI		199,-
2931 U2W	U2W	PCI		299,-
2941 U2W	U2W	PCI		399,-
29161	U160	PCI		449,-
2994	FireWire	PCI		139,-
2992	FireWire	CardBus		199,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		119,-
DC-2964F	SCSI	PCI		79,-
DC-2974	U-SCSI	PCI		109,-
DC-2975	U-SCSI	PCI		159,-
DC-2976UW	UW	PCI		189,-
DC-2980U2W	U2W	PCI		339,-
DC-1394	FireWire	PCI		129,-

ORANGEMICRO		Typ	Single	Kit
OrangeUSB 2.0	USB 2.0	PCI		189,-
OrangeUSB 2.0	USB 2.0	CardBus		289,-
OrangeLink	FireWire	PCI		219,-
OrangeLink	FireWire	CardBus		269,-
OrangeLink+	FW/USB	PCI		369,-
OrangeLink+	FW/USB 2.0	PCI		349,-
OrangeLink+	FW/U2W	PCI		519,-

Diverse	Art	Typ	Single	Kit
HP NetRAID-3Si	U2W	PCI		2.499,-
Multi I/O-Karte 4 ser./3 par./1 Gameport		ISA	39,-	

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		249,-
2904 CD	SCSI	PCI		99,-
1460B	SCSI	PCMCIA		309,-
2930U	U-SCSI	PCI	249,-	
1480A	U-SCSI	Cardbus		419,-
19160	U160	PCI	399,-	599,-
29160N	U160	PCI	529,-	749,-
29160	U160	PCI	559,-	789,-
USB2connect	USB 2.0	PCI		199,-
FireConnect 4300	FireWire	PCI		219,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100	U-100	PCI	89,-	109,-
FastTrak66	U-66	PCI	79,-	
FastTrak100TX2	U-100	PCI	219,-	249,-
FastTrak100TX4	U-100	PCI	389,-	449,-
SuperTrak100	U-100	PCI		1.349,-

ADVANCE iFIRE
FireWire-/USB-Gehäuse
für 2,5"-Festplatten, unterstützt FireWire oder USB, Hot Swapping
249,-

WECHSEL-LAUFWERKE

Intern Boxed +20,-

IOMEGA			intern	extern
PocketZip	PCMCIA	40 MB	129,-*	
Zip 100	AT	100 MB	129,-	
Zip 100	SCSI	100 MB	179,-	
Zip 100 New Look	USB	100 MB		249,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	199,-	
Zip 250 Kit	Parallel	250 MB		369,-*
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB		449,-
Zip 250 (Hostpowered) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB		489,-
Jaz Kit	SCSI	2,0 GB	629,-	819,-
Jaz USB-Adapter				189,-
Jaz FireWire-Adapter				249,-

Diverse			intern	extern
NEC Zip	AT	100 MB	109,-	

* inklusive 1 Medium

FUJITSU MOD			intern	extern
MCF3064AP	AT	640 MB	519,-	
DynaMO AI	AT	640 MB	579,-	
MCF3064SS	SCSI	640 MB	579,-	
DynaMO SF	SCSI/USB	640 MB		699,-
DynaMO FE	FireWire	640 MB		799,-
MCE3130AP	AT	1,3 GB	779,-	
MCD3130SS	SCSI	1,3 GB	769,-	
MCK3130SS	SCSI	1,3 GB	979,-	
DynaMO SF	SCSI	1,3 GB		829,-
DynaMO SF	SCSI/USB	1,3 GB		879,- L
DynaMO Video-Kit inkl. FireWire PCI-Karte und ULEAD VideoStudio	FireWire	1,3 GB		1.049,-

Diverse MOD			intern	extern
OLYMPUS	SCSI	230 MB	139,-	
OLYMPUS inkl. 5 Medien	SCSI	230 MB	159,-	
MAXOPTIX T6	SCSI	5,2 GB	3.699,-	

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** DM 0,24/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

FESTPLATTEN

[IDE]

		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
FUJITSU				
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	9/512/5400	219,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	249,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	9/512/5400	249,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	369,-
IBM				
DTLA305040	U-100	41,1 GB	9/512/5400	249,-
DTLA307075	U-100	76,1 GB	8/2048/7200	649,-
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	239,-
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	289,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	439,-
MAXTOR				
D-MAx +60	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	CALL
D-MAx +60	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	269,-
D-MAx +60	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	319,-
D-MAx +60	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	469,-
536DX	U-100	60,0 GB	11/2048/5400	369,-
536DX	U-100	80,0 GB	11/2048/5400	CALL
536DX	U-100	100,0 GB	11/2048/5400	679,-
540DX	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	239,-
540DX	U-100	60,0 GB	12/2048/5400	339,-
540DX	U-100	80,0 GB	12/2048/5400	429,-
541DX	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	219,-
QUANTUM				
Fireball AS+	U-100	10,0 GB	8/2048/7200	CALL
Fireball AS+	U-100	20,5 GB	8/2048/7200	CALL
Fireball AS+	U-100	30,0 GB	8/2048/7200	CALL
Fireball AS+	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	CALL
Fireball AS+	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	CALL
Fireball lct20	U-100	20,0 GB	12/128/4500	CALL
Fireball lct20	U-100	30,0 GB	12/128/4500	CALL
Fireball lct20	U-100	40,0 GB	12/128/4500	CALL
SEAGATE				
ST320413A	U-100	20,0 GB	9/1024/5400	CALL
ST320414A	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	229,-
ST330620A	U-100	30,0 GB	8/2048/7200	269,-
ST330621A	U-100	30,0 GB	10/1024/5400	219,-
ST340823A	U-100	40,0 GB	9/1024/5400	239,-
ST340824A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	299,-
WESTERN DIGITAL				
WD200AB	U-100	20,0 GB	9/2048/5400	219,-
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	239,-
WD300AB	U-100	30,0 GB	9/2048/5400	239,-
WD300BB	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	299,-
WD400AB	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	249,-
WESTERN DIGITAL				
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	309,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	399,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	489,-
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	529,-
WD1000BB	U-100	100 GB	9/2048/7200	CALL

[Ultra-160-SCA]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	80 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	429,-
DDYS T	80 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	469,-
DDYS T	80 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	969,-

[Ultra-160-SCSI]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	68 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	419,-
DDYS T	68 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	449,-
DDYS T	68 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	899,-
DPSS	68 Pin	9,1 GB	7/4096/7200	349,-
DPSS	68 Pin	18,3 GB	7/4096/7200	379,-
DPSS	68 Pin	36,9 GB	7/4096/7200	709,-

[FIREWIRE]

LACIE			
FireWire extern	20,0 GB	7200 UpM	519,-
FireWire extern	40,0 GB	7200 UpM	669,-
FireWire extern	60,0 GB	7200 UpM	809,-
FireWire extern	75,0 GB	7200 UpM	1.149,-
MAXTOR			
FireWire extern	40,0 GB	5400 UpM	649,-
FireWire extern	80,0 GB	5400 UpM	929,-

INFO

Die Preisangaben im Internet werden viertelstündlich aktualisiert!

[PocketDrive]

LACIE (EXTERN MIT USB UND FIREWIRE)			
PocketDrive	10,0 GB	12/512/5400	699,-
PocketDrive	20,0 GB	12/512/5400	849,-
PocketDrive	30,0 GB	12/2048/5400	1.249,-

[MicroDrive]

IBM			
MicroDrive Travel Kit	340 MB	15/128/4500	529,-
MicroDrive Travel Kit	1.000 MB	125/128/3600	1.029,-

[2,5"-IDE]

	mm	Größe	ms/Cache/UpM	Preis
IBM				
DJSA205000	9,5	5,0 GB	12/512/4200	239,-
DJSA210000	9,5	10,0 GB	12/512/5400	239,-
DJSA220000	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	319,-
DJSA232000	12,5	32,0 GB	12/2048/5400	899,-
IC25N006	9,5	6,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N010	9,5	10,0 GB	12/512/4200	279,-
IC25N015	9,5	15,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N020	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	419,-
IC25N030	9,5	30,0 GB	12/2048/4200	719,-
IC25T048	12,5	48,0 GB	12/2048/5400	1.149,-
FUJITSU				
MHM-2100AT	9,5	10,0 GB	12/2048/4200	249,-
MHM-2100AT	9,5	10,0 GB	7/2048/4200	CALL
MHM-2150AT	9,5	15,0 GB	7/2048/4200	299,-
MHM-2200AT	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	319,-
MHM-2200AT	9,5	20,0 GB	7/2048/4200	329,-
MHM-2300AT	12,5	30,0 GB	12/2048/4200	628,-
MHM-2300AT	12,5	30,0 GB	7/2048/4200	629,-
TOSHIBA				
MK1017GAP	9,5	10,0 GB	13/1024/4200	269,-
MK2017GAP	9,5	20,0 GB	13/1024/4200	229,-
MK3017GAP	9,5	30,0 GB	13/1024/4200	579,-

[Network Storage]

MAXTOR				
MaxAttach 4000	160 GB	1U	19"	6.199,-
MaxAttach 4000	240 GB	1U	19"	7.499,-
MaxAttach 4000	320 GB	1U	19"	8.889,-
MaxAttach 4100	160 GB	1U	19"	7.699,-
MaxAttach 4100	320 GB	1U	19"	10.299,-

Scans in Fotoqualität

HEWLETT PACKARD ScanJet 4400C

USB/Parallel • bis zu 1.200 dpi

DM 269,-

Art.-Nr. SCA273 Euro 137,54

INTENSO 5er Pack CD-Medien Rainbow Edition

80 Minuten • 700 MB farbiges Slim Case

DM 7,50

Art.-Nr. CDR216 Euro 3,83



Macht jedes Spiel (fast) zur Realität

TRUST Lenkrad Vibration Feedback Rally Master 2

Gameport (15-polig) • schweres Steuer für perfekten Halt

DM 119,-

Art.-Nr. EIN265 Euro 60,84



LITEON DVD-ROM

16/48x • Kit • ATAPI

DM 159,-

Art.-Nr. DVA068 Euro 81,30

INFO

CD-Rewriter • CD-ROM • CD-Medien • uvm ... unter www.avitos.com



EINGABEGERÄTE

Joysticks

GRAVIS		
Destroyer Extreme		39,-
Eliminator Precision		89,-
Xterminator Dual		99,-
LOGITECH		
WingMan Attack		39,-
WingMan Extreme 3D		69,-
MICROSOFT		
Precision 2		79,-
Force Feedback 2		179,-
SAITEK Cyborg 2000		69,-
TRUST		
Predator EP 300		39,-
Predator QZ 500		69,-

Gamepads

GRAVIS		
Pro		39,-
Destroyer		19,-
Destroyer Pro		49,-
Destroyer Tilt		69,-
LOGITECH Wingman Precision		39,-
MICROSOFT		
SideWinder Freestyle Pro		89,-
SideWinder Dual StrikeUSB		79,-
SideWinder Pro	USB	79,-
TRUST		
Sightfighter Action		19,-
Sightfighter Digital Plus		42,-
Sightfighter Vibration		69,-

Lenkräder

MICROSOFT	
SideWinder Precision Racing Wheel	119,-
SideWinder FFB Wheel 1.0	249,-
LOGITECH	
Formula Force GP	199,-
Formula GP	119,-
GUILLEMOT FFB Racing Wheel	249,-
TRUST	
Formula 1 Race Master 2	79,-
Vibration Feedback Rally Master 2	119,-

DVD-ROM

[ATAPI]

12/40x	AOpen DVD-1240 pro	149,-
12/40x	Creative Labs DVD	169,-
12/40x	Creative Labs DVD Ret.	249,-
12/40x	NEC DV5700	149,-
16/40x	AOpen DVD-1640 Pro	279,-
16/40x	Pioneer 106S	179,-
16/40x	Pioneer 115	179,-
16/40x	Pioneer 116	169,-
16/40x	Toshiba SD-M1502	159,-
16/48x	LG DRD-8160B	159,-
16/48x	LG DRD-8160 Kit	179,-
16/48x	LiteOn Kit	159,-
16/48x	NEC DV 5800	179,-

[SCSI]

10/40x	Pioneer DVD-U05	299,-
10/40x	Pioneer DVD-305	289,-
10/40x	Toshiba SD-M1401	269,-

RAM/SPEICHER

PC100/PC133...?

Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach. Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.

16 MB	PS/2	EDO 60ns			69,-
16 MB	PS/2	FP 60ns	Fast Page		79,-
32 MB	PS/2	EDO 60ns			139,-
32 MB	PS/2	FP 60ns	Fast Page		169,-
32 MB	SD-RAM	PC100		OEM	29,-
64 MB	SD-RAM	PC100		OEM	39,-
64 MB	SD-RAM	PC133		OEM	39,-
128 MB	SD-RAM	PC100		OEM	59,-
128 MB	SD-RAM	PC133		OEM	49,-
128 MB	SD-RAM	PC100-ECC		OEM	89,-
128 MB	SD-RAM	PC133-ECC		OEM	89,-
256 MB	SD-RAM	PC133		OEM	89,-
256 MB	SD-RAM	PC133-ECC		OEM	119,-
512 MB	SD-RAM	PC133		OEM	179,-
64 MB	SD-RAM	PC133		Kingston	55,-
128 MB	SD-RAM	PC133		Kingston	65,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC		Kingston	89,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R		Kingston	119,-
256 MB	SD-RAM	PC133		Kingston	109,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC		Kingston	139,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R		Kingston	169,-
512 MB	SD-RAM	PC133		Kingston	289,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC		Kingston	319,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R		Kingston	429,-
128 MB	SD-RAM	PC133		Infineon	65,-
256 MB	SD-RAM	PC133		Infineon	119,-

CPU/PROZESSOREN

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.

Wir führen alle namhaften Typen.

Intel

Pentium IV 1300	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	669,-
Pentium IV 1400	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	769,-
Pentium IV 1500	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	959,-
Pentium IV 1500	in a box inkl. 2x 128MB RIMM	1.099,-
Pentium IV 1700	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	1.299,-
Pentium IV 1700	in a box inkl. 2x 128MB RIMM	1.399,-

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pure	32MB	239,-
V7100 Pro Pure AGP	32MB	259,-
V7100 T TV-out	32MB	259,-
V7100 1x DVI	32MB	259,-
V7100 1x DVI, 2x VGA	32MB	299,-
V7100 TV Combo Deluxe	32MB	409,-
V7700 Pure	32MB	399,-
V7700 Pure	64MB	609,-
V7700 Pro Pure AGP	64MB	609,-
V7700 Deluxe AGP	32MB	469,-
V7700 Deluxe Pro, TV-out	64MB	689,-
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	979,-
V8200 Deluxe,TV-out (GeForce 3)	64MB	1.019,-
ATI		
Radeon DDR VIVO Ret.	64MB	499,-
Radeon DDR VIVO bulk	64MB	459,-
Rage Fury Pro VIVO	32MB	229,-
XPERT 98 Pro buk	8MB	89,-
ELSA		
Gladiac 311 TV-out Bulk	32MB	199,-
Gladiac 311 TV-out Ret.	32MB	209,-
Gladiac 511 TV-out Ret.	32MB	239,-
Gladiac 511 TWIN Ret.	32MB	269,-
Gladiac 511 TV-out	64MB	279,-
Gladiac 920 Geforce3	64MB	979,-
GAINWARD		
GeForce 2 MX 64	32MB	149,-
GeForce 2 MX Golden Sample	32MB	239,-
GeForce 2 MX Hollywood	32MB	469,-
GeForce 2 MX TV	32MB	199,-
GeForce 2 MX TwinView TV	32MB	289,-
GeForce 2 Pro 450 Golden	64MB	439,-
LEADTEK		
WinFast GeForce2MX 64 bulk	32MB	179,-
WinFast GeForce2MX Dual Head Pro,TV-out	32MB	369,-
WinFast GeForce2MX MAX TV-out	64MB	349,-
MATROX		
Millenium G450 DH	32MB	269,-
Millenium G450 LX	16MB	199,-
Marvel G450eTV bulk	32MB	519,-
Marvel G450eTV Ret.	32MB	599,-
MSI		
MS-8822 GeForce3 AGP	64MB	999,-
MS-8826 GeForce2 MX200	32MB	179,-
MS-8826 GeForce2 MX400	64MB	259,-
MS-8831 GeForce2 Pro	32MB	419,-
NMC		
Vanta	16MB	89,-
Geforce 2 MX-200 TV	32MB	169,-
Geforce 2 MX-400 TV	64MB	219,-
Geforce 3	64MB	939,-

NETZWERKKARTEN

D-LINK			
DE-528CT	PCI	10MBit	35,-
DFE-550FX	PCI	100MBit	279,-
DFE-530TX Ret.	PCI	100MBit	49,-
DFE-650TX	PCMCIA	100MBit	169,-
DFE-660TX	PCMCIA	100MBit	189,-
LONGSHINE			
8634PTB PnP	ISA	10MBit	25,-
8034TB	PCI	10MBit	29,-
8038TXR Realtek	PCI	100MBit	35,-
8038TX DEC	PCI	100MBit	69,-
8538TX	PCMCIA	100MBit	159,-
LEVELONE			
LevelOne	ISA	10MBit	39,-
LevelOne	PCI	10MBit	35,-
LevelOne	PCMCIA	10/100MBit	149,-
LevelOne Kit	PCI	10/100MBit	289,-
LevelOne Realtek LAN	PCI	10/100MBit	39,-
LevelOne Realtek	PCMCIA	10MBit	95,-
NETEASY			
NetNIC 100P	PCI	10/100MBit	49,-
NetNIC 100 USB	USB	10/100MBit	119,-
NetNIC 10I	ISA	10MBit	29,-
NetNIC 10P	PCI	10MBit	39,-
Switch-Netzwerkkit 5100	PCI	10/100MBit	299,-
NetPC-Card	PCMCIA	10MBit	129,-
NetPC-Card	PCMCIA	10/100MBit	149,-
3COM			
3C905B Combo	PCI	10/100MBit	199,-
3CSOHO100TX Ret.	PCI	10/100MBit	119,-
3CXFE574BT Ret.	PCMCIA	10/100MBit	339,-
3C905B TX-NM	PCI	10/100MBit	89,-
3C905C TX-M	PCI	10/100MBit	99,-
WEITERE			
NE2000 komp.	PCI	10MBit	25,-
NE2000 komp.	PCI	10/100MBit	29,-

TRUST



Wireless Keyboard + Mouse PS/2

Funktastatur + Funkmaus



DM 129,-

Art.-Nr. EIN259 Euro 65,96



anklicken • auspacken • einschalten

Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden

Fon: 01805-606065 (DM 0,24/Min.) • Fax: 01805-606045 (DM 0,24/Min.)



www.avitos.com

MEINUNG
BERND HOLTMANN



Ati gegen Nvidia – Wer hat den längeren Atem?

Wie Sie wissen, sind Grafikkarten mit GeForce3-Chip momentan das Beste und Teuerste, was Sie in diesem Sektor von Ihrem Händler bekommen können. Das liegt unter anderem daran, dass der Grafikchip alle Befehle der Spieleschnittstelle DirectX 8 selbst berechnen kann und den Hauptprozessor nicht zusätzlich belastet. Nun kommt aber Ati mit seinem neuen Radeon 8500. Der kann noch etwas mehr (DirectX 8.1) als der GeForce3-Chip. Technisch hat Ati also einen kleinen Vorteil, den Nvidia jedoch durch einen Werbetrick kaschiert. Die haben sich nämlich pfiffigerweise zum GeForce3-Start auf der CeBit einige Softwareschmieden ins Boot geholt, die „GeForce3-optimierte" Spiele programmieren. Die laufen zwar in der gleichen Bildqualität auch auf der Radeon 8500 – aber das wissen nur die wenigsten. Um Nvidia zu übertrumpfen, müsste Ati seinerseits Spieleentwickler an Land ziehen, die dann die Ati-eigenen Techniken unterstützten – so zum Beispiel „Truform", welches alte 3D-Spiele grafisch aufwerten kann. Wollen wir hoffen, dass sie dabei erfolgreicher sind, als bei dem Versuch, 3D-Texturen in Spielen zu etablieren. Die konnte der Radeon-Chip zwar berechnen, nur leider gab es keinen Spielehersteller, der sie eingesetzt hat – eigentlich schade. Bernd Holtmann

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

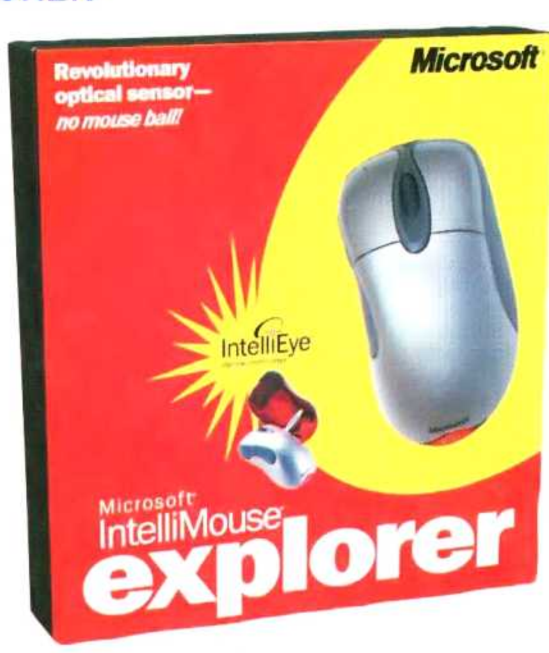
0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

***Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.**

MICROSOFT WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER

Optische Funkmaus

Die neue optische Funkmaus Wireless IntelliMouse Explorer von Microsoft (Tel.: 089-31760) tastet den Untergrund mit einem optischen Sensor 6.000 Mal pro Sekunde auf Bewegungsunterschiede ab. Durch die Berührung wird die Maus aktiviert, bei Nichtbenutzung fährt sie in den Stromsparmodus. Der Funkempfänger beherrscht Mehrkanaltechnik und findet per USB oder PS2-Adapter Anschluss. Die Fünf-Tasten-Maus besitzt ein separates Mausrad, liegt ab Oktober im Handel und wird 149 Mark kosten.



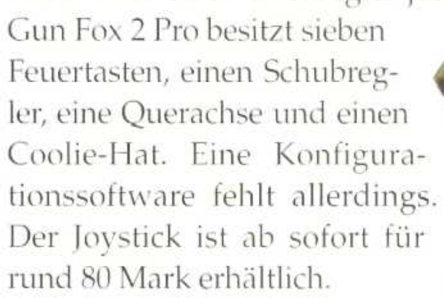
ALTER HASE Die IntelliMouse Explorer bekommt einen neuen Kollegen, der auch optisch, aber ohne Kabel arbeitet.

LG DRD-8160-B

DVD ganz günstig

Das neue ATAPI-DVD-Laufwerk von LG Electronics (Tel.: 021-544920) liest DVDs mit einer Datenübertragungsrate von rund 16 MByte pro Sekunde (16x), während es bei regulären CD-ROMs rund 7,2 MByte schafft (48x). An der Laufwerksfront finden sich neben der Auswurftaste noch ein Lautstärkeregler sowie ein Kopfhöreranschluss. Das DRD-8160-B kommt mit Software-DVD-Player (Power DVD v2.55), Kabeln, Schrauben und ist ab sofort für rund 200 Mark im Handel erhältlich.





FLOTTES LAUFWERK Das neue Laufwerk liest DVDs mit 16-facher und CD-ROMs mit 48facher Geschwindigkeit.

HERCULES TOP GUN FOX 2 PRO

Flugstick mit Griff

Der Top Gun Fox 2 Pro USB kommt von Hercules (Tel.: 09123-96580) und ist die kleine Version des Top Gun Afterburner. Es fehlt ihm lediglich der abnehmbare Schubregler, sonst gleichen sich die zwei bis auf die Farbgebung. An der Unterseite können Sie den Steuerwiderstand über einen Drehregler justieren. Der Top Gun Fox 2 Pro besitzt sieben Feuertasten, einen Schubregler, eine Querachse und einen Coolie-Hat. Eine Konfigurationssoftware fehlt allerdings. Der Joystick ist ab sofort für rund 80 Mark erhältlich.



FLUGBEREIT Der neue Joystick von Thrustmaster ist gut für Flugsimulationen geeignet.



MONITOR-FLUNDER Viewsonics neuer 15-Zoll-TFT ist nur 3,5 Zentimeter tief.

VIEWSONIC VE150M

Dünn ist schick

Die Monitorbauer von Viewsonic (Tel.: 02154-91880) bringen einen neuen TFT-Flachbildschirm in den Handel. Der VE150m ist ein 15-Zoll-Gerät, welches die Sichtfläche eines 17-Zoll-Kathodenstrahlmonitors bietet. Seine maximale Bildschirmauflösung liegt bei 1.024x768 Bildpunkten. Das Gerät ist nur rund 3,5 Zentimeter tief und findet auf jedem Schreibtisch Platz. Die Reaktionszeit der Leuchtzellen beträgt 30 Millisekunden, ist also auch für 3D-Spiele geeignet. Der VE150m kostet 1.329 Mark.

GAMEVOICE 1.5

Kostenloser Sprach-Chat

Unter www.gamevoice.com finden Sie die neue Version des Shareware-Programms, mit dem Sie kostenlos mit Freunden über das Internet sprechen können. In der Version 1.5 wurde beispielsweise die Funktionsweise bei Modems verbessert. Außerdem können Sie nun einen eigenen, so genannten „dedizierten" Server für Ihre Chat-Sessions einrichten. Über eine festzulegende Taste aktivieren Sie bei der neuen Version nun sogar das Mikrofon des Headsets. Im Zusammenhang mit dem GameVoice-Headset von Microsoft (Tel.: 089-31760) geben Sie Sprachkommandos, die die Software dann nach vorher programmierten Makros durchführt.



VERBESSERT Mit der Shareware-Version richten Sie einen eigenen Server ein, der Ihren Sprach-Chat aufrechterhält.

GEARGRIP - CRT

Tragegriff für Monitore

Auf der Webseite www.overclockingcard.de (Tel.: 05141-35702) finden Sie ein hervorragendes Gimmick für alle Fans von Netzwerkpartys: Die GearGrip-Gurte verringern zwar nicht das Gewicht eines Monitors, erleichtern aber dafür den Transport. Der Monitor-Gurt lässt sich um den Monitor legen und mit Plastikverschlüssen befestigen. Neben dem Monitorgurt finden Sie auf der Webseite auch noch den GearGrip Pro, einen gleichartigen Gurt für das PC-Gehäuse. Der GearGrip Pro kostet 99, der GearGrip-CRT 79 Mark.



BEQUEM Mit dem GearGrip-CRT schleppen Sie Ihren Monitor mit nur einer Hand zur nächsten Netzwerkparty.

INTERACT PACE RACING WHEEL

Low-Cost-Lenkrad

Unter der Marke SpeedLink bringt Interact (Tel.: 01805-125133) ein neues Lenkrad auf den Markt. Das Pace Racing Wheel kann an jeden PC über den Gameport der Soundkarte angeschlossen werden. Es besitzt vier Feuertasten auf dem Lenkrad und ist in Höhe und Neigung verstellbar. Ein separater Pedalblock für Gas und Bremse wird mitgeliefert. Das Pace Racing Wheel ist ab Mitte August im Handel und kostet 130 Mark.



GELENKIG Das neue Lenkrad von Interact können Sie sowohl in der Höhe als auch in der Neigung verstellen.

ATI RADEON 8500

Radeon-Nachfolger

Auf Basis des neu entwickelten Radeon-Nachfolgers baut Ati (089-665150) momentan die neue Grafikkarte Radeon 8500. Ihr Grafikchip ist mit 250 MHz Chiptakt getaktet, während die darauf verbauten 64 MByte DDR-Speicher mit 275 MHz betrieben werden. Besonders interessant: Die Radeon 8500 unterstützt alle Befehle von DirectX 8.1 in Hardware – und ist der GeForce3 damit technisch sogar etwas überlegen.
Die Karte wird über einen TV-Ausgang und einen DVI-Ausgang verfügen. Andere Versionen werden wohl später folgen. Erste Radeon-8500-Karten werden voraussichtlich bereits im Oktober im Handel sein und zwischen 800 und 900 Mark kosten.



EISBRECHER Ati versucht Nvidias Vorherrschaft im High-End-Bereich mit dem Radeon-Nachfolger und der Radeon-8500-Platine zu brechen.

REFERENZ

Grafikkarten bis 500 Mark

Produkt	Preis	Wertung
Hercules 3D Prophet 4500	DM 330,-	86%
Ati Radeon 32 MB SDR	DM 350,-	82%
Elsa Erazor X	DM 250,-	80%
Guillemot 3D Prophet	DM 250,-	79%
Creative 3D Blaster Annihilator	DM 299,-	78%

Grafikkarten ab 500 Mark

Produkt	Preis	Wertung
Asus AGP-V8200 Deluxe	DM 1.100,-	94%
Hercules 3D Prophet III	DM 999,-	93%
Elsa Gladiac 920	DM 999,-	93%
Hercules 3D Prophet II Ultra	DM 900,-	91%
Leadtek WinFast GeForce2 Ultra	DM 750,-	91%
Asus AGP-V7700 Ultra Pure	DM 900,-	91%
Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra	DM 600,-	90%
Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB	DM 550,-	90%
Asus AGP-V7700 Pure	DM 600,-	89%
Elsa Gladiac	DM 500,-	88%

Soundkarten

Produkt	Preis	Wertung
Creative Labs SB Live! Player 1024	DM 149,-	92%
Videologic SonicFury	DM 270,-	88%
Terratec DMX XFire 1024	DM 120,-	85%
Terratec Xlerate Pro	DM 179,-	84%
Videologic Sonic Vortex2	DM 159,-	84%

Lenkräder

Produkt	Preis	Wertung
Microsoft SW ForceFeedback Wheel 2	DM 299,-	89%
Microsoft SW Precision Racing Wheel	DM 179,-	83%
Guillemot FF Racing Wheel	DM 249,-	82%
Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	DM 170,-	80%
Typhoon Real Force Wheel	DM 230,-	73%

Gamepads

Produkt	Preis	Wertung
Microsoft Game Pad Pro	DM 89,-	86%
Thrustmaster Dual Power GamePad	DM 90,-	83%
Logitech WingMan RumblePad	DM 80,-	83%
Interact HammerHead FX	DM 99,-	80%
Saitek P2000	DM 100,-	78%

Spielemäuse

Produkt	Preis	Wertung
Logitech Cordless MouseMan Optical	DM 140,-	90%
Microsoft IntelliMouse Explorer	DM 120,-	86%
Kärna Razer Boomslang 2000	DM 199,-	83%
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye	DM 90,-	82%
Logitech MouseMan Wheel Optical	DM 100,-	82%
Logitech iFeel MouseMan	DM 130,-	81%



Mehr Hardware für die Mark!

Sie kaufen günstige PC-Hardware? Hervorragend! **Aber kaufen Sie auch immer qualitativ gute Hardware?** Mit unserer Hilfe gelingt Ihnen beides!

Die beste Einstellung zum Geld ist habgierige Abscheu! Spätestens, wenn es um die Finanzierung neuer PC-Hardware geht, werden auch Sie schon ähnliche Gedanken wie Arthur Miller haben, oder? Umso wichtiger ist es, vor dem Kauf die Preise zu vergleichen, denn sonst verschenken Sie bares Geld. Wir haben uns für Sie auf die Suche nach den besten Produkten für den kleinen Geldbeutel gemacht. Das Beste daran: Wir sind nicht enttäuscht worden. Die umfassenden Ergebnisse unserer Nachforschungen finden Sie auf den folgenden zwölf Heftseiten!

Aber schauen wir uns einmal an, was den PC-Games-Lesern als Hardware zur Verfügung steht. In unserer Leserumfrage der Ausgabe 06/2001 waren 17"-Monitor (59 %) und GeForce2-MX (22 %) am weitesten verbreitet, ebenso wie normale Stereoboxen (63 %). Wenn es kurz vor Weihnachten etwas Besseres werden soll, die Grafikkarte schneller, der Klang besser und der Monitor größer, dann ist der Weg



Billiger kaufen im Internet!

Preisvergleiche lohnen sich – vor allem bei den ohnehin günstigen Internethändlern! Wir sagen Ihnen, wo Sie suchen müssen!

Wenn Sie die Preise eines einzigen Produktes zwischen vielen Internetlieferanten vergleichen wollen, dann helfen Ihnen die Webseiten www.hartwarehunter.de und www.mediaexplosion.de. Andere günstige Hardware-Angebote finden Sie auf den Webseiten www.preistrend.de oder auch www.dealtime.de. Sollten Sie an Übertakterzubehör interessiert sein, dann lohnt sich ein Blick auf www.oc-extreme.com im Bereich „Pricewatch". Für den Fall, dass Sie sich selbst auf die Suche nach Ihrer Lieblingshardware machen wollen, stellen wir Ihnen im Folgenden die wichtigsten deutschen Internetversender kurz vor.

Alternate

Webseite:	www.alternate.de
Rufnummer:	01805-905040
Produktpalette:	Sehr groß
Benutzerfreundlichkeit:	Gut
Genauigkeit der Produktinfos:	Sehr gut
Ladezeiten Startseite (ISDN):	10.2 s
Echtzeitanzeige Lagerbestand:	Ja
Preislisten-Download:	Ja
Versandkosten:	Mindestens DM 19,-

Riesige Auswahl – hier gibt es sogar DVDs.

PrimusAvitos

Webseite:	www.primusavitos.de
Rufnummer:	01805-606065
Produktpalette:	Groß
Benutzerfreundlichkeit:	Gut
Genauigkeit der Produktinfos:	Gut
Ladezeiten Startseite (ISDN):	13,10 s
Echtzeitanzeige Lagerbestand:	Ja
Preislisten-Download:	Ja
Versandkosten:	Mindestens DM 9,80

Ein Internethändler mit eigenem News-Service

E-Bug

Webseite:	www.e-bug.de
Rufnummer:	05187-910190
Produktpalette:	Sehr groß
Benutzerfreundlichkeit:	Befriedigend
Genauigkeit der Produktinfos:	Gut
Ladezeiten Startseite (ISDN):	13,4 s
Echtzeitanzeige Lagerbestand:	Ja
Preislisten-Download:	Ja
Versandkosten:	Mindestens DM 19,90

Hier finden Sie oft günstige Angebote.

CSD Computer

Webseite:	www.csd-computer.de
Rufnummer:	06257-9339320
Produktpalette:	Sehr groß
Benutzerfreundlichkeit:	Gut
Genauigkeit der Produktinfos:	Sehr gut
Ladezeiten Startseite (ISDN):	11,4 s
Echtzeitanzeige Lagerbestand:	Ja
Preislisten-Download:	Ja
Versandkosten:	Mindestens DM 19,90

Die Webseite bietet sehr präzise Produktinfos.

Fort Knox

Webseite:	www.fortknox.de
Rufnummer:	0800-3678566
Produktpalette:	Sehr groß
Benutzerfreundlichkeit:	Gut
Genauigkeit der Produktinfos:	Gut
Ladezeiten Startseite (ISDN):	14,3 s
Echtzeitanzeige Lagerbestand:	Ja
Preislisten-Download:	Ja
Versandkosten:	Mindestens DM 9,-

Hier sparen Sie besonders bei Prozessoren.

K & M Elektronik

Webseite:	www.km-elektronik.de
Rufnummer:	07159-943111
Produktpalette:	Sehr groß
Benutzerfreundlichkeit:	Sehr gut
Genauigkeit der Produktinfos:	Sehr gut
Ladezeiten Startseite (ISDN):	13,3 s
Echtzeitanzeige Lagerbestand:	Ja
Preislisten-Download:	Nein
Versandkosten:	Mindestens DM 19,-

Gibt es auch als Einzelhändler

zum Fachhändler schon fast vorgezeichnet. Und genau dort landet dann oft minderwertige No-Name-Hardware im Einkaufswagen. Auf den nächsten Seiten werden wir Ihnen zeigen, dass Sie Ihren PC auch mit hochwertigen Markenprodukten preisgünstig aufpolieren können.

Zur besseren Übersicht haben wir für Sie mehrere Kategorien festgelegt, in denen wir Ihnen unsere Sparschweinchen-Favoriten vorstellen. Im Einzelnen sind dies Hauptprozessoren (CPUs), Hauptplatinen, Grafikkarten, 19-Zoll-Monitore und TFT-Monitore. Dazu kommen noch Festplatten, DVD-Laufwerke, Soundkarten, 2.1-Lautsprecher und Surround-Systeme. Die abschließenden fünf Kategorien befassen sich mit der Peripherie: Tastaturen, Mäuse, Joysticks, Lenkräder und Gamepads. Für jede dieser Kategorien haben wir einen bestimmten Preis als oberste Schmerzgrenze festgelegt. Von dort aus nähern wir uns dann immer günstigerer Hardware, die von uns auf Herz und Nieren geprüft wurde. Die Preise der einzelnen Komponenten haben wir übrigens strikt von der Bewertung getrennt. Manche Testverfahren berücksichtigen den Preis bei der Gesamtwertung, was theoretisch eine ständige Änderung der Wertung nach sich zieht. Wir haben uns gegen diese Testphilosophie entschieden, um auch mehrere Monate nach einem Test konstante und zuverlässige Wertungen für Sie zu gewährleisten.

Bei der finanziellen Schmerzgrenze haben wir besonders auf die Spieletauglichkeit der einzelnen Produkte geachtet. Günstige Hardware wie beispielsweise TNT2-Grafikkarten, die keine ausreichenden Leistungsreserven für den Spieler bieten, haben wir also nicht als Maßstab für diese Preisgrenzen gewählt. BERND HOLTMANN

Hauptprozessoren und Mainboards



So wählen Sie das günstigste Heim für Ihren PC-Prozessor!

Vor allem Prozessoren und gute Mainboards müssen nicht viel kosten. Die meisten Käufer greifen aus einem falschen Sicherheitsgefühl heraus stets zum neuen Intel-Hauptprozessor Pentium 4, der nach wie vor sehr teuer ist. Doch schon für 300 Mark gibt es Hauptplatinen und Prozessoren, die keine Wünsche offen lassen – sowohl für Intel- als auch AMD-Systeme. Die erste Frage ist also immer: Von welchem Hersteller kaufe ich den Hauptprozessor, Intel oder AMD? Die Entscheidung für einen Prozessor ist schon fast zur Glaubensfrage geworden. Die einen schwören auf die fast sprichwörtliche Stabilität und Zuverlässigkeit eines Intel-Systems, die anderen wollen ungezähmte Leistung zum Spartarif. Als Faustregel gilt: Geben Sie nicht mehr als 500 Mark für einen Hauptprozessor aus. Die Preise auf dem Prozessormarkt purzeln einfach zu schnell, als dass sich eine solche Anschaffung rentieren würde. Nach kurzer Zeit erhalten Sie oft den gleichen Prozessor für sehr viel weniger Geld.

AMD-Prozessoren

Unter den AMD-Prozessoren bietet Ihnen der Athlon 1.200 (260 Mark) in der Klasse bis 300 Mark den besten Gegenwert fürs Geld. Der Prozessor ist als „B"- und „C"-Modell erhältlich, die „C"-Version bringt dank höherem Front-Side-Bustakt (133 MHz Double Data RAM) mehr Leistung. Wie unser aktueller Prozessorvergleich gezeigt hat, ist der Duron nur unwesentlich langsamer als ein gleich getakteter Athlon. Vom zusätzlichen Zwischenspeicher („Cache") profitieren in erster Linie 3D-Actionspiele wie **Clive Barker's Undying** oder **Max Payne**. Wer weniger Geld ausgeben will, ist deshalb mit einem Duron 750 (100 Mark) gut bedient. In der Klasse bis 500 Mark ist der Athlon 1.400C (420 Mark) das Maß aller Dinge.

Intel-Prozessoren

Wenn Sie sich bei Intel wohler fühlen, dann sollten Sie nach wie vor einen Pentium III als Prozessor wählen. Zwar hat Intel die Preise für den Pentium 4 in den vergangenen Monaten sehr stark gesenkt, doch die Infrastruktur des Prozessors (Mainboard, Speicher, Netzteil, Gehäuse) ist nur unwesentlich günstiger geworden. Erschwinglich sind lediglich einige Komplett-PCs mit Pentium-4-Prozessor, weil die Hersteller großzügige Rabatte an die Kunden weitergeben. Die Pentium-III-Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis sind nach unserem letzten großen Vergleichstest die Modelle mit 733 (300 Mark), 800 (390 Mark) und 933 MHz (530 Mark). Einen Celeron 850, der mit 100 MHz Front-Side-Bustakt arbeitet, gibt es schon ab 220 Mark.

Die Wahl der richtigen Hauptplatine fällt schwerer: Niemand will zu viel Geld ausgeben, weil die Platine normalerweise schon mit der nächsten Prozessorgeneration veraltet ist; falsche Sparsamkeit kann sich dagegen mit ärgerlichen Stabilitätsproblemen rächen. Den besten Kompromiss finden sparsame Spieler bei einer 300-Mark-Platine, betuchtere Käufer werden Boards bis maximal 400 Mark ins Auge fassen. Bei Platinen über 400 Mark ist die Schmerzgrenze für die meisten Spieler erreicht.

Mainboards für AMD-Prozessoren

Bei Hauptplatinen für Rechner mit einem AMD-Hauptprozessor stehen mittlerweile fünf verschiedene Chipsätze zur Auswahl. Unserem aktuellen Test zufolge ist der 760-Chipsatz von AMD nach wie vor das Maß aller Dinge. Das beste Mainboard mit dem Chipsatz ist wohl das Gigabyte GA-7DXR mit 760-Chipsatz für rund 420 Mark. Die Platine bietet üppige Optionen für Übertakter und läuft sehr stabil. Das überrascht insofern nicht, da Gigabyte der Entwicklungspartner von AMD war, als der 760-Chipsatz hergestellt wurde. Der Preis für dieses Board ist allerdings schon recht happig und nicht jeder wird

Darauf müssen **Sie achten!**

Auf diese Kriterien kommt es beim Prozessor- und Mainboard-Kauf an:

Hauptprozessor und Kühler:

Mittlerweile gibt es nur noch Hauptprozessoren, die man über einen Sockel an die Hauptplatine anschließen kann: Sockel A (AMD Athlon, AMD Duron), Sockel 1 (Intel Celeron, Intel Pentium III) und Sockel 423 (Intel Pentium 4). Der Prozessor liegt dann direkt auf dem Mainboard auf und wird anschließend mit einem Prozessorlüfter seiner Kragenweite verbunden. Optimal sind hier mehr als 35 Kubikmeter Lüfterleistung pro Stunde.

Garantiezeit:

Beim Kauf beträgt sie mindestens ein halbes Jahr. Wenn Sie Ihre Hardware aber übertakten, erlischt auch diese gesetzlich vorgeschriebene Garantie. Hier ist also Vorsicht geboten!

Prozessor-Taktfrequenz:

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bei Hauptprozessoren besitzen solche, die im mittleren Leistungsspektrum liegen.

Front-Side-Bus-Optionen:

Zum Übertakten sollten Sie möglichst viele Taktfrequenzen in kleinen Schritten (bestenfalls 1 MHz) einstellen können.

Übertakten:

Die am Hauptprozessor anliegende Spannung müssen Sie am Mainboard einstellen können.

Sonstige Ausstattung:

Ein gutes Mainboard sollte rund fünf PCI-Steckplätze und drei Speicherbänke besitzen.

Die besten Mainboards und Hauptprozessoren

Im Überblick: Das sind die derzeit günstigsten und besten Prozessoren und Mainboards am Markt.*

Prozessoren bis 300 Mark

Name	Hersteller	L2-Cache	Steckformat	Preis
Duron 750	AMD	64 KB	Sockel A	DM 100,-
Celeron 850	Intel	128 KB	Sockel 370	DM 220,-
Athlon 1.200C	AMD	256 KB	Sockel A	DM 260,-
Pentium III 733	Intel	256 KB	Sockel 370	DM 300,-

Hauptplatinen (Sockel A) bis 300 Mark

Name	Hersteller	Chipsatz	Preis
K7VZA	ECS	VIA KT133A	DM 180,-
AK76-SN	DFI	AMD 760	DM 280,-
K7T-Turbo	MSI	VIA KT133A	DM 280,-

Hauptplatinen (Sockel 370) bis 400 Mark

Name	Hersteller	Chipsatz	Preis
P6VAP-A+	ECS	VIA Apollo Pro133	DM 160,-
815EPT Pro	MSI	i815EP (B-Step)	DM 290,-
CUSL2	Asus	i815E	DM 360,-
TUSL2	Asus	i815EP (B-Step)	DM 380,-

* Stand: Mitte August

so viel Geld dafür ausgeben können. Eine günstigere Alternative gibt es von DFI: Das AK76-SN-Mainboard. Es hat zwar eine magere Ausstattung, bietet aber schon für 280 Mark den preisgünstigen Einstieg in die Welt des DDR-Speichers. Die Platine bietet alle wichtigen Übertakter-Optionen; leider können Spannung, Multiplikator und Front-Side-Bustakt nur über DIP-Schalter verändert werden.

Wer DDR-Mainboards scheut, kann guten Gewissens zu einem KT133A-Board greifen. Diese Platinen sind im Schnitt 25 Prozent günstiger und nur geringfügig langsamer – zumindest dann, wenn sie mit einem Athlon-C-Prozessor bestückt sind. Empfehlen können wir mehrere KT133A-Platinen: Das MSI K7T-Turbo sticht vor allem bei den Stabilitätstests hervor. Außerdem besitzt es alle Übertakter-Optionen im BIOS-Setup und ist schon ab 280 Mark zu haben. Mit Onboard-RAID-Controller kostet das gute Stück rund 320 Mark. Ebenso empfehlenswert ist das A7V133 von Asus. Bei Internet-Versendern gibt es diese Platine schon ab 300 Mark.

Das Preisgefüge bei Mainboards ist in den letzten Wochen etwas ins Wanken geraten: Während das K7T-Turbo um gut 50 Mark billiger geworden ist, kostet der ältere Preis-Leistungs-Sieger, das Enmic 8TTX+, immer noch genauso viel wie vor vier Monaten. Unser aktueller Preistipp ist deswegen das AK75-EC-A+ von DFI. Für 240 Mark gibt es bei diesem Board viele Tuning-Optionen, ordentliche Stabilität und eine befriedigende Ausstattung. Wer noch sparsamer ist und nicht übertakten will, sollte sich das Elitegroup K7VZA ansehen. Diese KT133A-Platine ist mittlerweile zum Sensationspreis von 180 Mark (www.alternate.de) erhältlich. Dort fehlen die Übertakter-Optionen, aber es gibt ja auch eine Menge Spieler, die von derlei Tuning lieber die Finger lassen. Ebenfalls gut und günstig (240 Mark) ist das QDI-KinetiZ 7E-A mit KT133A-Chipsatz. Hier und da bieten Versender und Einzelhändler noch „Schnäppchen" mit dem älteren KT133-Chipsatz an. Von diesen Platinen sollten Sie jedoch Abstand nehmen, denn diese arbeiten nicht mit den neuen C-Athlons zusammen.

Mainboards für Intel-Prozessoren

Bleibt festzuhalten: Der Pentium III ist wegen seines teuren Nachfolgers immer noch die beste Wahl für preisbewusste Intel-Fans. Passende Hauptplatinen dafür sind schon fast seit drei Jahren auf dem Markt und deshalb sehr ausgereift. Erste Wahl bei passenden Hauptplatinen ist Intels 815-Chipsatz, nach Möglichkeit im so genannten „B-Step" (die neuere Version). Das nach wie vor beste Mainboard mit diesem Chipsatz kommt von Asus und heißt CUSL-2. Vor einigen Wochen stellte Asus den Nachfolger mit dem Namen TUSL-2 vor, der dank überarbeitetem „B-Step"-Chipsatz auch die neuen Pentium-III-Prozessoren mit 1,13 und 1,20 GHz (Codename „Tualatin") unterstützt. In der Ausstattung ähnelt der Neuling (ab 380 Mark) dem Vorgänger. Leider lässt sich die Stromzufuhr zum Hauptprozessor nicht einstellen. Übertakter werden daher mit der neueren Platine wenig Spaß haben. In der Preisklasse bis 300 Mark überzeugte das MSI 815E Pro, der Nachfolger mit 815-Chipsatz im „B-Step". Ab diesem Monat ist es für etwa 290 Mark im Handel verfügbar. Das 815 EPT Pro ist übrigens identisch mit dem 815E Pro und definitiv eine Empfehlung wert. Das P6-VAPA+ mit VIA-Chipsatz kommt von Elitegroup. Es ist äußerst günstig, verträgt sich aber nicht mit den Pentium-III-Prozessoren, die den vorher bereits erwähnten Tualatin-Kern besitzen. BERND HOLTMANN



AUFWENDIG Strategiespiele wie Warcraft 3 schreien nach schnellen Prozessoren. Mit einem CPU-Update sind Sie schon jetzt bestens darauf vorbereitet.

Grafikkarten und Monitore



Mit dieser Hardware sehen Spiele am besten aus!

Günstige Grafik-Hardware und riesige Monitore sind mittlerweile kein Luxus mehr. Für eine gute Grafikplatine sind höchstens 400 Mark zu investieren und die großen 19-Zöller oder TFT-Monitore bekommen Sie bereits für rund 750 beziehungsweise 1.000 Mark. Auf dem Grafikkartenmarkt finden Sie Geräte vor allem im Einsteigerbereich bis 400 Mark und im Highend-Bereich um die 1.000 Mark. In beiden Sektoren kamen in den letzten Monaten sehr viele Platinen in den Handel. Dabei greifen fast alle auf einen der zwei aktuellsten Grafikchips aus dem Hause Nvidia zurück: GeForce2 MX-400 (Einsteiger) und GeForce3 (High-End). Wenn Sie Ihren PC also für grafische Spieleknüller wie **Max Payne** rüsten wollen, dann empfehlen sich drei sinnvolle Grafikchips: Kyro II von STMicroelectronics, GeForce2 MX-400 oder GeForce2 GTS Pro (beide von Nvidia).

Grafikkarten

Die günstigste Alternative zu den vielen GeForce2-Karten am Markt kommt vom Grafikkartenhersteller Hercules. Dessen 3D Prophet 4500 (ausführlicher Test in PC Games 06/2001) ist in der 64-MByte-Variante ohne TV-Ausgang schon für weniger als 300 Mark zu haben. Die Karte verwendet den Kyro-II-Grafikchip, der eine völlig andere 3D-Berechnungstechnik anwendet als die Nvidia-Konkurrenten. In vielen Spieletests ist der Kyro II deshalb flotter als die GeForce2 MX-400. Allerdings besitzt der Kyro-II-Grafikchip keine eigene Geometrieeinheit (Hardware T&L) wie zum Beispiel alle GeForce-Chips. Aus diesem Grund sind Kyro-II-Karten eher von der Leistungsfähigkeit des Hauptprozessors abhängig. Wenn Sie unbedingt eine Grafikkarte mit Nvidia-Chip wollen, dann sollten sie keine Karten mit Chips kaufen, die schlechter sind als der MX-400. Klassische MX-400-Platinen kosten mittlerweile nur noch 250 Mark. Für 50 Mark mehr bekommen Sie die Deluxe-Version von Asus, die V7100 Pro Pure kommt nämlich gleich mit 64 MByte Grafikspeicher daher, der sich hervorragend übertakten lässt (250 MHz statt 166 MHz MX-Karten-Standard). Die V7100 Pro ist durch die erhöhte Speicherbandbreite schneller als die MX-Kollegen und liefert auch in hohen Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe gute Performance.

Wenn Sie sich eher an der oberen Preisgrenze orientieren möchten, dann empfehlen wir Ihnen eine Grafikkarte mir GeForce2 GTS Pro. Internethändler bieten die Starforce 64 von MSI schon für rund 420 Mark an (unter anderem bei Alternate, K&M Elektronik oder E-Bug). Angesichts ihrer dicken Speicherausstattung (64 MB DDR) und einem dicken Softwarepaket ist die Karte ein echtes Schnäppchen. Ihre 3D-Leistungen liegen nur knapp hinter der einer GeForce2 Ultra und deutlich über der einer GeForce2-MX-Karte. Mit der GeForce2 GTS Pro müssen Sie sich bis ins Jahr 2002 hinein keine Sorgen mehr um die Power Ihrer Karte machen. Mit dieser Karte und einem Hauptprozessor, der über wenigstens 650 MHz verfügt, können Sie sowohl **Max Payne** als auch kommende Spiele wie **Aquanox** oder **Age of Mythology** ohne Performance-Einbußen genießen.

19-Zoll-Monitore

Die Mehrheit der PC-Games-Leser besitzt 17-Zoll-Monitore. Vielleicht gehören Sie ja auch zu jenen, denen das nicht reicht – vielleicht möchten Sie einen noch größeren Bildschirm oder gleich einen der ultraflachen TFT-Monitore haben? Eines steht zumindest fest: Ein zu kleiner Monitor mindert das Spaßpotenzial jedes Spiels. Eine GeForce-Grafikkarte ist für einen kleinen 15-Zöller pure Verschwendung – damit hätten Sie am falschen Ende gespart.

Darauf müssen **Sie achten!**

Diese Kriterien gilt es beim Kauf von Grafikhardware und Monitoren zu beachten:

Speicher auf der Grafikkarte:

Für alle aktuellen Spiele reichen 32 MByte normalerweise aus. Mehr Speicher bringt vor allem bei GeForce2-MX-Grafikkarten kaum einen Leistungsgewinn.

Garantie:

Wie auch bei Hauptprozessoren verlieren Sie selbst die gesetzlich vorgeschriebene Garantie von einem halben Jahr, wenn Sie Ihre Grafikkarte übertakten!

Grafikchip-Kühlung:

Übertakter können durch einen Grafikchiplüfter etwas mehr Performance aus der Grafikkarte herauskitzeln. Wenn Ihre Grafikkarte nur über einen passiven Kühlkörper verfügt, dann hilft ein zusätzlicher Mini-Ventilator.

TV-Ausgänge:

Dieses Feature macht hauptsächlich Sinn, wenn Sie ein DVD-Laufwerk sowie -Player-Software besitzen. DVD-Filme lassen sich dann beispielsweise am Fernseher anschauen. Eine Schnupperversion von PowerDVD finden Sie auf der PC-Games-DVD.

17-Zoll-Monitore:

17-Zöller sollten bis zu 86 KHz Horizontalfrequenz schaffen, um augenfreundliche Bildwiederholfrequenzen auch bei hohen Auflösungen zu beherrschen. Die Desktop-Auflösung ist bei ihnen mit 1.152x864 Pixeln optimal eingestellt. Vergessen Sie nicht, Ihren Monitortreiber zu installieren und dann die Bildwiederholfrequenz richtig einzustellen.

19-Zoll-Monitore:

19-Zöller sind bis zu einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 Pixeln hervorragend zu gebrauchen. Die Horizontalfrequenz sollte bei 96 KHz liegen, damit Ihr Auge selbst bei der hohen Auflösung kein Flackern wahrnimmt. Empfehlung: Entscheiden Sie sich für den Treiber des Herstellers.

Vor allem für Actionfans wird das Spielen erst so richtig angenehm ab 43 Zentimetern Bildschirmdiagonale. Das entspricht einem 19-Zoll-Röhrenmonitor. Da die Preise für solche optischen Leckerbissen mittlerweile auch unter 800 Mark gefallen sind, können Sie auch in Hinblick auf das Weihnachtsfest schon mit diesen Geräten liebäugeln. Bei unseren drei Einkaufstipps sollten Sie sich übrigens an die Feineinstellungen begeben, wenn Sie die Monitore mit mehr als 85 Hertz Wiederholfrequenz betreiben wollen. Leider ist die Geometrie ab Werk oft nicht optimal justiert, so dass Sie vielleicht auch bei Ausstellungsstücken im Laden einmal selbst Hand anlegen sollten. Bis auf den Iiyama-Monitor sind alle drei Geräte in unserer Übersicht mit einer flachen Bildröhre ausgestattet. Dementsprechend unterschiedlich verhält sich die Konvergenz der Monitore. Da jeder Monitor die Pixel aus den drei Grundfarben Rot, Grün und Blau zusammensetzt, kann es auch passieren, dass die Farben nicht passgenau auf das vorherbestimmte Pixel treffen. Diese verschwommenen Bildpunkte sind Konvergenzfehler. Bei den Geräten von AOC und CTX wird sie nach außen schlechter, nur beim Iiyama bleibt sie über die ganze Bildschirmfläche konstant gut. Das Gerät von Iiyama liefert zwar nach einer halben Stunde ein gestochen scharfes Bild, das aber an Farbbrillanz nicht mit den flachen Kollegen mithalten kann. Die verfügen dagegen über eine hervorragende Farbbrillanz, werden allerdings in höheren Auflösungen leicht unscharf.

TFT-Monitore

Vor einem Jahr waren die Flachbildschirme für Spieler nicht nur aufgrund ihrer horrenden Preise ungeeignet. In schnellen 3D-Spielen verwischte das Display und sorgte deshalb für getrübte Spielfreude. Dies hat sich mittlerweile geändert, denn aktuelle Flachbildschirme können schnelle Bewegungen ohne Schlieren darstellen. Und auch preislich rücken die schlanken Monitore in akzeptable Bereiche, denn die 15-Zöller-TFTs kosten teilweise schon unter 1.000 Mark. Beachten Sie aber, dass ein solches Gerät die Bildschirmdiagonale eines regulären 17-Zöllers besitzt! Für Sie haben wir uns drei TFTs (siehe Tabelle „Die besten Grafikkarten und Monitore") genauer angeschaut. Alle liegen preislich im Bereich um die 1.000 Mark und unterscheiden sich hinsichtlich Kontrast und Farbbrillanz nur minimal. Trotzdem hat jedes Gerät eine andere Farbmischung. Das Gerät von Iiyama neigt zum Beispiel zu einem leichten Gelbstich, während der TFT von Vobis wiederum eine stärkere Blaudarstellung besitzt. Nur beim TFT von Natcomp (erhältlich bei Media Markt) wirken alle Farben ausgeglichen, dafür fehlt es ihm etwas an Schärfe. Große Schwächen zeigen alle drei Monitore bei der Hintergrundbeleuchtung; diese ist meist ungleichmäßig und wird von unten nach oben schwächer. Schliereneffekte sind uns bei allen Monitoren selbst in hektischen 3D-Spielen nicht aufgefallen. Die Werksangabe für die Reaktionszeit ist beim Iiyama-Monitor recht hoch: 50 ms entspricht theoretisch nur einer maximalen Bildwiederholrate von 20 Bildern pro Sekunde (gängige Maßeinheit: fps = frames per second). Im Praxistest konnten wir aber auch bei 40 ms kein störendes Schlieren oder Verwischen feststellen. Der Natcomp und der Vobis werden mit 40 ms Reaktionszeit (25 fps) angegeben – auch hier waren Schliereneffekte in 3D-Spielen Fehlanzeige. Vergleicht man nun alle Stärken und Schwächen der Kandidaten, dann ist der 15"-TFT von Natcomp die bessere Wahl. BERND HOLTMANN

Die besten Grafikkarten und Monitore

Welche Grafikkarten und Monitore sind besonders günstig und bieten trotzdem viel fürs Geld? Wir zeigen es Ihnen.*

Grafikkarten bis 400 Mark

Name	Hersteller	Chipsatz	Preis
3D Prophet 4500	Hercules	Kyro II	DM 300,-
V7100 Pro Pure	Asus	MX-400 (64 MB)	DM 340,-
Starforce 64	MSI	GeForce2 Pro	DM 420,-

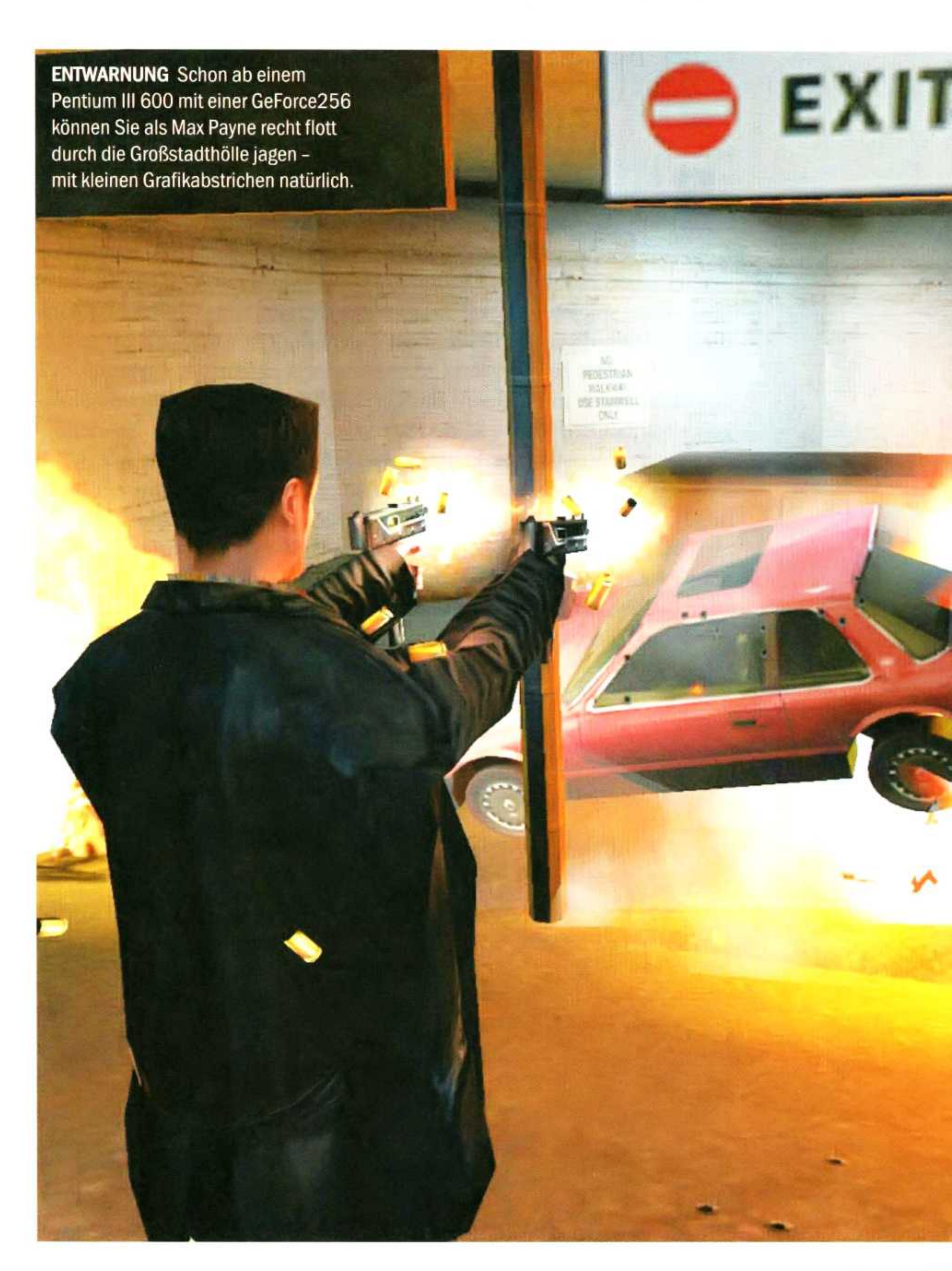
19-Zoll-Monitore bis 750 Mark

Name	Hersteller	Horizontalfrequenz	Preis
9KLR+	AOC	95 kHz	DM 749,-
EX950F	CTX	97 kHz	DM 799,-
S900MT1	Iiyama	95 kHz	DM 699,-

15-Zoll-Flachbildschirme bis 1.000 Mark

Name	Hersteller	Reaktionszeit	Preis
@screen X15	Natcomp	40 ms (25 fps)	DM 999,-
AV 510 FT	Vobis	40 ms (25 fps)	DM 999,-
AX3816U	Iiyama	50 ms (20 fps)	DM 999,-

*Stand: Mitte August



ENTWARNUNG Schon ab einem Pentium III 600 mit einer GeForce256 können Sie als Max Payne recht flott durch die Großstadthölle jagen – mit kleinen Grafikabstrichen natürlich.

Soundkarten und Boxensysteme

Gute Klangergebnisse trotz niedriger Kosten – das ist möglich.

Beim Kauf eines neuen PCs haben Sie die Wahl zwischen den sehr günstigen, für Spieler aber nicht besonders empfehlenswerten Soundchips auf Mainboards und den separaten Soundkarten. Spieler legen sich besser Letzteres zu, da Soundkarten über einige spielerelevante Fähigkeiten verfügen. Allerdings kosten diese Karten je nach Eigenschaften und Ausstattung bis zu 500 Mark. Dass akustische Spitzenergebnisse auch mit kleinem Budget möglich sind, zeigen wir Ihnen auf diesen beiden Seiten.

Der sparsame Spieler kauft Soundkarten bis höchstens 100 Mark, denn mehr braucht man dafür wirklich nicht auszugeben. Wir zeigen Ihnen, welche Modelle nicht nur preiswert sind, sondern auch noch viel zu bieten haben. Der neuen Klangkarte sollten Sie aber keine alten Brüllboxen zur Seite stellen – deshalb folgen auch gleich noch Empfehlungen für gute Soundausrüstung.

Soundkarten

Mit den Soundchips auf Hauptplatinen sollten Sie sich nicht zufrieden geben: Die sind zwar günstig, bieten auch alle Basisfunktionen (Line-Out für Stereoklang und ein Line-In), beherrschen aber nicht die 3D-Soundbibliotheken EAX und A3D (siehe Extrakasten). Damit bleibt Ihnen der Weg zum 3D-Raumklang in PC-Spielen leider versagt. Wenn Sie auf diese Features allerdings keinen Wert legen, dann ist Onboard-Sound die günstigste Alternative.

Im Soundkartenbereich liefert die Muse XL von Hercules die besten Ergebnisse für den schmalen Geldbeutel. Sie kostet 59 Mark, besitzt zwei Stereo-Ausgänge (4.1-fähig) und beherrscht sowohl EAX- als auch A3D. Die TerraTec 512i digital legt noch eins drauf und bietet neben den genannten Features einen zusätzlichen digitalen Ausgang. Über diesen können Sie beispielsweise ein Dolby-Digital-Boxensystem oder einen MiniDisc-Player an Ihren PC anschließen. Der Preis der 512i digital liegt entsprechend höher: 89 Mark.

So richtig auftrumpfen können Sie mit der Typhoon Acoustic Five! Mit ein bisschen Glück findet sich die Karte bei Internetversendern schon ab 100 Mark. Die Soundkarte unterstützt zwar auch EAX und A3D, das absolute Highlight ist jedoch der eingebaute Dolby-Digital-Dekoder. Mit einem 5.1-Soundsystem, das über passende Eingänge verfügt, können Sie Ihren PC im Handumdrehen zum Heimkino machen – ein DVD-Laufwerk und einen Software-DVD-Player natürlich vorausgesetzt.

Stereo-Boxensysteme

Ein sehr gutes Stereoboxensystem ist das Klipsch ProMedia 2.1. Das kostet allerdings rund 400 Mark – so viel ist nicht jeder bereit für ein Boxensystem auszugeben. Sparsamen Spielern bieten sich gute Alternativen im Preisbereich bis 100 Mark. Dafür bekommen Sie in den meisten Fällen ein so genanntes 2.1-System. Das heißt, dass das Boxenset neben zwei separaten Boxen auch einen Subwoofer besitzt, der sich um die Bass-Wiedergabe kümmert. Unser 2.1-Spartipp ist das Pulse-415 von der Firma Labtec. Für rund 100 Mark bekommen Sie 25 Watt Effektivleistung (Watt RMS) und zudem ein klares Klangbild, das vom kraftvollen Subwoofer unterstützt wird. Die Satelliten sind übrigens sehr klein und finden auf jedem Schreibtisch Platz. Wem das Pulse-415 zu teuer ist, der kann immer noch auf ein Boxensystem ohne Subwoofer zurückgreifen. Für günstige 40 Mark bekommen Sie das S-4-Klangduett von Logitech. Es besteht aus zwei Satelliten, die zusammen vier Watt Effektivleistung erbringen. Das ist zwar nicht besonders viel, reicht aber vor allem für Computer mit ebenso magerem Onboard-Sound locker aus.

Zehn Watt mehr schaffen die Tethys-Boxen der Firma SoundLink. Sie sind eine weitere Alternative für kostengünstigen Spielesound. Das 14 Watt starke System gibt es bereits ab 100 Mark und besitzt sogar eine Funktion, um virtuellen 3D-Sound zu erzeugen.

4.1-Boxensysteme

Wenn Sie richtig guten Spielesound genießen wollen, dann kommen Sie an einem 4.1-System nicht vorbei. Mit der Verbindung aus vier Satelliten und einem Subwoofer können 3D-Effekte in 3D-Spielen perfekt umgesetzt werden. Beachten

Darauf müssen **Sie achten!**

Welche Details es bei Soundhardware zu berücksichtigen gilt.

Soundstandards:

Vor allem unter den 3D-Spielen der letzten zwei Jahre sind etliche, die 3D-Sound unterstützen. Um dieses Feature nutzen zu können, muss Ihre Soundkarte diese 3D-Bibliotheken aber auch unterstützen. Achten Sie deshalb darauf, ob Ihre Soundkarte die 3D-Soundstandards „EAX" und „A3D" unterstützt.

Anschlüsse:

Woran wollen Sie Ihre neue Soundkarte anschließen (Boxensystem, Heimanlage, Dolby-Digital-Dekoder)? Achten Sie auf die entsprechenden Anschlüsse. Ein 4.1-Boxensystem benötigt zum Beispiel zwei unterschiedliche Stereoausgänge. Für die Wiedergabe von Dolby-Digital-Sound brauchen Sie wiederum einen digitalen Ausgang.

Watt-Leistung:

Fragen Sie beim Boxenkauf unbedingt nach der Effektivleistung der einzelnen Boxen, also nach der Angabe „Watt RMS". Gerne werden Käufer von den Herstellern mit Aufklebern wie „400 Watt PMPO" geblendet. Solche PMPO-Werte geben Ihnen nicht die tatsächliche Leistung der Boxensysteme an, sondern nur unnütze.

Die besten Soundkarten und Boxensysteme

Für guten Klang müssen Sie nicht immer viel Geld ausgeben.

Soundkarten bis 100 Mark

Name	Hersteller	Soundstandards	Preis	Wertung
Muse XL	Hercules	EAX, A3D 1.0	DM 59,-	88%
512i digital	TerraTec	EAX, A3D 1.0	DM 89,-	89%
Acoustic Five	Typhoon	EAX, A3D 1.0, 5.1	DM 100,-	87%

Stereo-Boxensysteme bis 100 Mark

Name	Hersteller	Subwoofer	Preis	Wertung
Pulse-415	Labtec	Ja	DM 99,-	-
SoundMan S4	Logitech	Nein	DM 40,-	-
Tethys	SoundLink	Nein	DM 100,-	-

4.1-Boxensysteme bis 100 Mark

Name	Hersteller	Leistung	Preis	Wertung
SR-30	Logitech	30 Watt RMS	DM 150,-	-
Arena 515	Labtec	30 Watt RMS	DM 170,-	-
Cronos	SoundLink	8 Watt RMS	DM 130,-	-

Stand: Mitte August



KLANGSTARK Das SR-30-Boxensystem von Logitech besitzt vier einzelne Satelliten und einen Subwoofer. Es wird über zwei Stereo-Anschlüsse mit der Soundkarte verbunden.

Sie aber, dass eine Soundkarte solche Boxensysteme auch unterstützen muss – sprich: sie muss zwei Stereo-Ausgänge besitzen. Onboard-Soundkarten stoßen hier an ihre Grenzen, denn Sie haben nur einen Stereo-Ausgang. Sehr gute 4.1-Systeme bekommen Sie nicht unter 300 Mark, für High-End-Anlagen wie das Scirocco Crossfire von Videologic müssen Sie sogar stolze 800 Mark hinblättern. Der soundverliebte Computerspieler mit weniger Geld im Sparstrumpf bekommt aber schon für weniger als 200 Mark ein recht gutes 4.1-Boxensystem. Sehr empfehlenswert in diesem Preissegment ist das SR-30 von Logitech. Dank 30 Watt Effektivleistung sorgt es nicht nur für lauten, sondern auch hochwertigen Spielspaß. Bei atmosphärisch starken Spielen wie **Vampire: Die Maskerade** oder **Clive Barker's Undying** zahlt sich die neue Anschaffung erst recht aus. Für 150 Mark erhalten Sie mit dem SR-30 alles, was das Spielerherz begehrt, sogar eine Kabelfernbedienung.

Das Arena 515 von Labtec ist dem Logitech-Gerät ebenbürtig, besitzt die gleichen Leistungswerte, ist aber nicht so gut ausgestattet. Besonders preisbewussten Lesern können wir noch ein sehr günstiges 4.1-Surround-System ans Herz legen: Das SoundLink Cronos kostet nur rund 130 Mark, bietet dafür aber trotz allem einen ordentlichen Klang.

BERND HOLTMANN

SPARKURS Für gute Soundkarten müssen Sie nicht notwendigerweise mehr als 200 Mark ausgeben. Es geht auch anders – und zwar mit unseren Platinen-Empfehlungen.

Laufwerke und Festplatten



Sie suchen günstige Festplatten und DVD-Laufwerke? Kein Problem!

Neue Laufwerke und Festplatten unterscheiden sich von ihren Vorgängern meist durch mehr Speicherkapazität und eine höhere Datenübertragungsrate. Findige Zeitgenossen können bei einer solchen Anschaffung viel Geld sparen, nicht nur durch Preisvergleiche. Auf diesen beiden Seiten zeigen wir Ihnen, bei welchen Produkten Sie ohne Probleme zugreifen können.

CD-ROM-Laufwerke

Diese Geräte sind für moderne PCs fast schon nicht mehr zu empfehlen. Immer mehr Spieler greifen zu DVD-Laufwerken, da diese es auch ermöglichen, DVD-Filme oder die PC-Games-DVD direkt am PC anzuschauen. Auf eine DVD passen eben sehr viel mehr Daten als auf eine reguläre CD. Ein anderer Grund, der für die neuen Laufwerke spricht: die nur geringe Preisdifferenz zwischen CD- und DVD-Laufwerken. Wenn Ihr altes CD-ROM-Laufwerk also den Geist aufgegeben hat und Sie mindestens 350 MHz unter der Rechnerhaube haben, dann können Sie getrost zu einem neuen DVD-Gerät greifen.

DVD-ROM-Laufwerke

Die schnellsten derzeit erhältlichen DVD-ROM-Laufwerke lesen DVDs mit 16facher und CDs mit 48facher Geschwindigkeit. Als einfache Regel gilt: Je schneller eine CD rotiert, desto mehr Daten können pro Sekunde gelesen werden. Allerdings steigt mit höherer Geschwindigkeit im Gegenzug auch der Lärm. Wenn Sie also tagtäglich große Datenmengen mit Ihrem Laufwerk übertragen, dann sollte es schon ein 16X-Laufwerk sein. Das überträgt theoretisch über 20 MByte pro Sekunde. Für Spiele, Büroanwendungen oder einfach zum Musikhören reicht ein

günstiges 12X-/40X-Laufwerk jedoch völlig aus. Bei den DVD-Zugriffszeiten gibt es zwischen 16X und 12X kaum Unterschiede.

Unter den 16fach-Laufwerken setzt das Pioneer DVD-105SZ mit seinem bequemen Einzugsmechanismus Maßstäbe. Hier stimmen nicht nur die Zugriffszeiten, sondern auch die durchschnittliche Datenübertragung. Qualität hat natürlich ihren Preis – im Falle des Pioneer-DVD-ROM liegt der bei knapp 200 Mark.

Das DVD-1240 von AOpen ist zwar nur ein 12fach-Laufwerk, kostet aber auch nur schlappe 150 Mark. Dabei ist es fast ebenso gut wie das Pioneer-Laufwerk und deshalb durchaus eine Empfehlung wert.

Das DM126 von Cyberdrive besitzt zwar nicht ganz so gute Leistungsdaten wie das AOpen, läuft aber bei 12facher DVD-Geschwindigkeit äußerst leise und bietet eine hervorragende Fehlerkorrektur. Das Laufwerk liest sogar stark verkratzte CDs ohne Probleme.

Das DV-5700 von NEC ist eine Kompromisslösung zwischen hoher Datenübertragung, geringer Lautstärkeentwicklung und ausreichender Fehlerkorrektur. Mit einem Preis von 139 Mark gehört es neben den beiden anderen vorgestellten Laufwerken zur ersten Wahl, wenn Sie beim Laufwerkskauf Geld sparen wollen. Falls Sie mit dem Gedanken spielen, sich die „Bulk"-Version eines dieser Laufwerke zu kaufen, sollten Sie die Kosten für einen Software-DVD-Player (rund 40 Mark) draufrechnen, den gibt es dann nämlich nicht dazu.

Generell gilt hier: Nicht alles, was teuer ist, muss auch gut sein. Sicherlich ist ein DVD-ROM mit 16facher Geschwindigkeit flotter als eins, das nur mit 10fachem Speed liest. Um wirklich Geld zu sparen, sollten Sie eventuell Vorgängermodellen den Vorzug gegenüber brandneuen Geräten geben. Die etwas älteren Laufwerke sind meist ebenso leistungsfähig und wesentlich billiger.

Die Festplatte

Wenn Sie beim Festplatten-Kauf möglichst günstig davonkommen wollen, sollten Sie sich zunächst überlegen, für welche Aufgaben Sie die Platte nutzen wollen. Ein Beispiel: Sie wollen eine Festplatte, um Ihre wertvollen Spielstände zwischenzulagern oder Ihre Software stets parat zu haben. In diesem Fall ist die ansonsten wichtige Zugriffszeit und Umdrehungsgeschwindigkeit weniger relevant. Wenn Sie allerdings Ihre tägliche Windows-Arbeit auf der Festplatte erledigen wollen, dann sind diese zwei Kriterien sehr wichtig und tragen massiv zur Gesamtperformance Ihres PCs bei. Zu unseren Empfehlungen: Da wir in beschränktem Preisrahmen agieren, haben wir uns auch auf kleinere Festplatten mit guten Leistungsdaten beschränkt. Gute Betriebssystem-Laufwerke besitzen 2 MByte Zwischenspeicher und Umdrehungsgeschwindigkeiten von 7.200 U/Min.

Die IC35L060AVER07 von IBM ist universell einsetzbar und kostet deshalb stolze 590 Mark. Wir haben den vertretbaren Höchstpreis für eine Festplatte preislich niedriger angelegt, und zwar bei 250 Mark. Dort hat IBM in Sachen Datentransfer und Zugriffszeit das Beste zu bieten. Die IC35L020AVER07 mit zwei MByte Zwischenspeicher und 7.200 Umdrehungen trägt 20 GByte an Daten und kostet nur rund 250 Mark. Sie ist die beste Wahl, um darauf Betriebssystem und Spiele zu beherbergen. Ähnlich gute Zugriffszeiten bietet die 51536H2-Festplatte von Maxtor, auch wenn sie beim durchschnittlichen Datentransfer nicht ganz mithalten kann. Für die 15-GByte-Version zahlen Sie 210 Mark. Wenn Ihnen die 15 Gbyte nicht ausreichen, dann bietet Ihnen Seagate mit der ST320414A für 250 Mark eine 20-GByte-HD, die der IBM leistungsmäßig kaum nachsteht. Lediglich die Zugriffszeiten sind etwas schlechter. BERND HOLTMANN

Die besten Laufwerke

Hier schlüsseln wir auf auf, welche Festplatten und DVD-Laufwerke Ihnen das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten.

DVD-Laufwerke bis 150 Mark

Name	Hersteller	DVD/CD	Preis
DVD-1240	AOpen	12X/40X	129,-
DM126D	Cyberdrive	12X/40X	149,-
DV-5700	NEC	12X/40X	139,-

Festplatten bis 260 Mark

Name	Hersteller	Größe	Preis
LC35L020AVER07	IBM	20 GB	239,-
51536H2	Maxtor	15 GB	200,-
ST320414A	Seagate	20 GB	209,-

Stand: Mitte August

FLOTTE PLATTE Für Ihre Spiele (hier Emperor: Battle for Dune) sollten Sie eine schnelle Festplatte Ihr Eigen nennen.

VIELFÄLTIG Diese 20-GByte-Festplatte von IBM hat die besten Leistungsdaten unserer drei vorgestellten Preistipps. Außerdem ist Sie mit rund 250 Mark recht günstig.

Darauf müssen **Sie achten!**

Augen auf beim Laufwerk-Kauf! Bei diesen Geräten sollten Sie einiges beachten.

DVD-Laufwerke

Hier sollten Sie beim Händler einen kleinen Test mit einer etwas angekratzten CD (keine tiefen Schnitte!) probieren. Laufwerke mit ordentlicher Fehlerkorrektur sollten die etwas angeschlagene CD lesen können. Gleichzeitig kann man sich so ein Bild von der Lautstärke des Gerätes machen, denn auch die spielt im Spielbetrieb eine nicht zu unterschätzende Rolle.

Festplatten:

Achten Sie darauf, dass Ihre Festplatte den schnellsten Übertragungsmodus unterstützt, den Ihre Hauptplatine beherrscht (UDMA66/UDMA100). Außerdem sollten Festplatten für den Windows-Betrieb mindestens Zugriffszeiten unter 15 Millisekunden und eine Umdrehungsgeschwindigkeit von 7.200 U/Min besitzen. Halten Sie die Augen auf!

Spielecontroller und Eingabegeräte



Auch bei Eingabegeräten lässt sich an der Preisschraube drehen.

Gamepads, Mäuse, Joysticks – es gibt mittlerweile keine Controller-Gattung mehr, die die Kraftübertragung per eingebauter Motoren nicht unterstützt. Aber nicht alle Force-Feedback-Geräte überzeugen durch hohe Qualität! Auch beim Kauf von Spiele-Hardware sollten Sie unbedingt die Augen offen halten. Denn was nützen Ihnen Gigahertz-CPU, die brandneue GeForce3 und 512 MByte Hauptspeicher, wenn Ihre Maus, der Joystick oder das Gamepad nicht zufriedenstellend mitspielen? Sie müssen ja nicht gleich zur verchromten Edelmaus greifen oder ein Lenkrad im Michael-Schumacher-Design erstehen. Nein, es gibt sehr viele hübsche, günstige und vor allem gute Alternativen zu billigem Controller-Ramsch!

Mäuse

Sind optische Mäuse nur reine Spielzeuge oder muss ich sowas wirklich haben? Das letzte Jahr hat gezeigt, dass die per optischem Sensor gesteuerten Mäuse nicht nur des günstigen Preises wegen den Weg an die Seite der PCs gefunden haben. Unsere beiden Sparschwein-Tipps aus dem Mäuseland kommen von Microsoft (Wheel Mouse Optical) und Logitech (Pilot Wheel Mouse Optical) und kosten beide rund 60 Mark. Die Wheel Mouse Optical hat der Logitech-Konkurrenz allerdings etwas voraus, denn sie fotografiert die Mausunterlage mit knapp 1.500 Bildern (bei 400 dpi) in der Sekunde, um Bewegungsveränderungen zu registrieren. Logitechs Konkurrenz schafft dort nur 800, ist der Wheel Mouse Optical aber wenigstens in der Auflösung (auch 400 dpi) ebenbürtig.

Im Spiele-Alltag fällt der Unterschied nicht sonderlich auf, was sicherlich auch mit der guten Handhabung und Verarbeitung des optischen Logitech-Piloten zu tun hat. Beide Mäuse sind USB-Geräte und sowohl für Links- als auch Rechtshänder geeignet. Ein Adapter zum Anschluss an den PS/2-Port liegt den Geräten bei. Noch günstigere optische Mäuse sind meist schlecht verarbeitet und sind deshalb auch nicht besonders langlebig.

Tastaturen

Tastaturen bekommt man mit etwas Glück bereits ab 20 Mark . Für ein Funk-Tastenbrett müssen Sie hingegen 250 Mark auf den Tisch legen. Um eine gute Mischung aus Verarbeitung und Ausstattung zu bekommen, sollten Sie aber eine Investition von 50 bis 70 Mark einplanen. Diesen schmalen Grat meistert am besten das Microsoft Internet Keyboard, welches für ungefähr 50 Mark erhältlich ist. Es bietet ein ausgewogenes Verhältnis zwischen guter Bedienbarkeit, zusätzlichen Funktionstasten (sieben für das Internet und drei Sondertasten) und Preis. Die Tastatur ist solide verarbeitet, jedoch sind die Tasten etwas zu kraftlos geraten. Schärfster Kontrahent ist das CyBo@rd von Cherry. Es kostet etwa 20 Mark mehr, besitzt dafür aber 19 Spezialtasten. Diese lautlose Schreibmaschine überzeugt durch ihre enorme Tasten-Dämpfung. Beiden PC-Klaviaturen ist eine Handballenauflage und Konfigurationssoftware für die Spezialtasten beigelegt. Die mitgelieferte Software von Microsoft erwies sich als wesentlich zuverlässiger und umfangreicher als die von Cherry.

Joysticks

Vor Jahren lag das Hauptaugenmerk beim Joystick-Kauf eindeutig auf der Stabilität – die Geräte mussten einfach halten. Heute zählen verstärkt Ausstattung und Präzision. Im Kampf um den Titel des besten Alltags-Joysticks kann sich Microsoft mit dem SideWinder Precision 2 (Kaufpreis: 80 Mark) als Sieger behaupten. Durch jahrelange Erfahrung in der Herstellung von Joysticks kann Microsoft hier mit einer sehr ausgereiften Technik punkten: Vier Achsen, acht Feuertasten und der Coolie-Hat sind in der SideWinder-Familie nicht mehr wegzudenken, ebenso wenig wie die leichtgängige und hochpräzise Steuerung. Die mitgelieferte Software ermöglicht es Ihnen, Tastaturkürzel auf die Knöpfe zu legen oder sogar komplexere Manöver aufzuzeichnen. Aber auch die Firma Saitek mischt im Joystick-Markt gut

Darauf müssen **Sie achten!**

Diese Kriterien gilt es beim Kauf von Spielecontrollern und Eingabegeräten zu beachten:

Optische Mäuse

Die optischen Sensoren der neuen Mausgeneration arbeiten wesentlich präziser als die klassischen Mäuse mit eingebauter Kugel. Da die neuen Nager keine beweglichen Teile verwenden, sind sie wartungsfrei und auch auf rauen oder verschmutzten Oberflächen ohne Probleme zu verwenden.

Mausrad und Maustasten

In 3D-Spielen können Sie das Mausrad hervorragend zum Waffenwechsel einsetzen. Die übrigen Maustasten lassen sich bei fast jeder Maus per mitgelieferter Software mit speziellen Tastenkombinationen belegen, so dass auch fünf Maustasten durchaus sehr nützlich sein können.

PS2-Adapter

Einigen USB-Geräten liegt ein Adapter für die PS2-Schnittstelle bei. Damit können Sie die Geräte auch mit älteren PCs verwenden. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob ein solcher Adapter beiliegt, fragen Sie einfach Ihren Händler.

Tastatur-Extratasten

Besonders Extratasten für Internet-Programme gehören mittlerweile zu einer guten Tastatur dazu. In Spielen sind die zwar unbedeutend, dennoch können Sie einem die Arbeit am PC etwas erleichtern.

Die besten Eingabegeräte

Wir zeigen Ihnen, welche Eingabegeräte und Controller momentan am günstigsten und besten sind.

Mäuse bis 60 Mark

Name	Hersteller	Tasten	Preis	Wertung
Wheel Mouse Optical	Microsoft	5+Mausrad	DM 60,-	81%
Pilot WM Optical	Logitech	3+Mausrad	DM 60,-	78%

Tastaturen bis 70 Mark

Name	Hersteller	Widerstand	Preis	Wertung
Internet Keyboard	Microsoft	Hoch	DM 50,-	-
CyBo@rd	Cherry	Schwach	DM 70,-	-

Joysticks bis 90 Mark

Name	Hersteller	Achsen	Preis	Wertung
SW Precision 2	Microsoft	4+Coolie-Hat	DM 80,-	88%
Cyborg 3D Gold	Saitek	4+Coolie-Hat	DM 85,-	86%

Gamepads bis 30 Mark

Name	Hersteller	Tasten	Preis	Wertung
Hornet GamePad	Interact	10	DM 20,-	-
FireStorm Digital 2	Thrustmaster	12	DM 30,-	-

Lenkräder bis 140 Mark

Name	Hersteller	Schaltung	Preis	Wertung
WM Formula GP	Logitech	Wippen	DM 120,-	-
360 Modena Pro	Thrustmaster	Wippen+Schaltung	DM 140,-	80%

Stand: 09.08.01

mit: Der Cyborg 3D Gold ist mittlerweile für rund 80 Mark zu haben. Der sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignete Stick verfügt ebenfalls über vier Achsen und einen Coolie-Hat. Mithilfe der Shift-Funktion können Sie die Feuertasten mit 24 unterschiedlichen Funktionen programmieren.

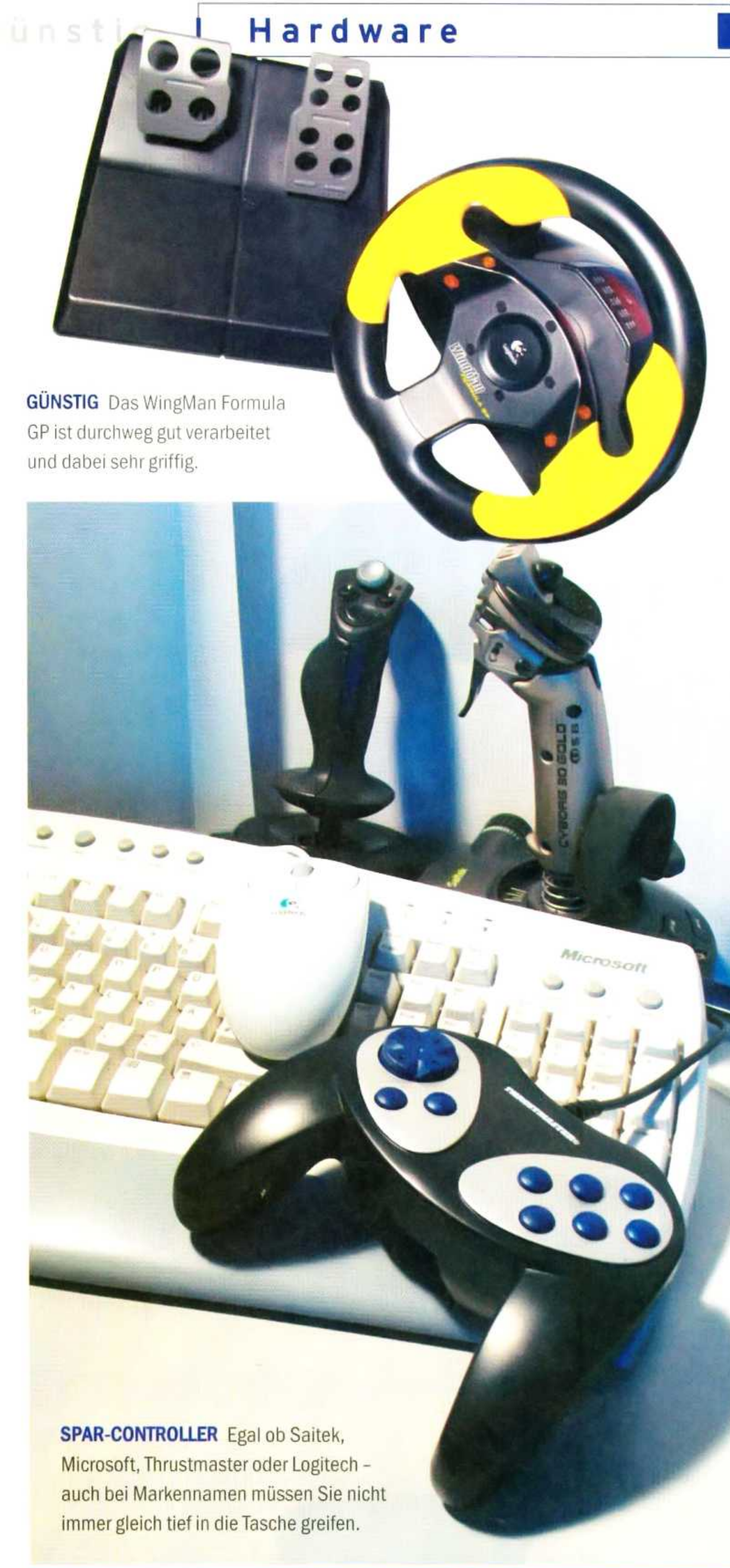
Gamepads

Spätestens seit dem ersten **FIFA**- oder **NHL**-Spiel von EA Sports sind Gamepads in der PC-Spielergemeinde immer beliebter geworden. Für den gelegentlichen Spielspaß müssen Sie jedoch nicht gleich ein Spitzengerät für 80 Mark kaufen. Die von uns vorgestellten Controller stellen eine interessante Alternative zu den hochpreisigen Geräten dar. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet das Hornet GamePad der Marke Speed Link. Für etwa 20 Mark bekommen Sie ein handliches und mit zehn Feuertasten ausgestattetes Gamepad, das über den Gameport Ihrer Soundkarte angeschlossen wird. Das FireStorm Digital 2 von Thrustmaster besitzt zwölf Aktionstasten und liegt dank der durchdachten Ergonomie auch nach vielen Spielstunden noch gut in der Hand. Der USB-Anschluss und die leichtgängigen Tasten verschaffen ihm bei gleichwertiger Verarbeitung einen leichten Vorteil gegenüber dem Hornet.

Lenkräder

Um den Schumachers und Coulthards dieser Welt mal zu zeigen, wie die schnellste Runde auszusehen hat, müssen Sie nicht gleich mit einem vergleichbaren Millionenbudget an den Start gehen. Kraftverstärkte Lenkräder mit Force-Feedback-Technik bekommen Sie nämlich schon ab 120 Mark. In dieser Preisklasse tun sich besonders Logitech und Thrustmaster hervor. Das Wingman Formula GP von Logitech überzeugt durch exzellent verarbeitete Microschalter sowie eine präzise und leichtgängige Lenkung. Die realistischen Rückstellkräfte machen das GP zu unserer Top-Empfehlung.

Das 360 Modena Pro von Thrustmaster spielt in der gleichen Qualitätsliga. Allerdings sollten Sie besser die Wippen hinter dem Lenkrad zur Gangschaltung verwenden. Der Schaltknüppel ist etwas schlecht verarbeitet. Egal, für welches Lenkrad Sie sich entscheiden, mit 120 beziehungsweise 140 Mark Anschaffungskosten können wir Ihnen die beiden Lenkräder nur ans Herz legen. BERND HOLTMANN/SASCHA PILLING



GÜNSTIG Das WingMan Formula GP ist durchweg gut verarbeitet und dabei sehr griffig.

SPAR-CONTROLLER Egal ob Saitek, Microsoft, Thrustmaster oder Logitech – auch bei Markennamen müssen Sie nicht immer gleich tief in die Tasche greifen.



FUNKTIONAL Diese optische Maus von Microsoft ist sowohl für Links- als auch für Rechtshänder hervorragend geeignet – und kostet nur 60 Mark.





www.viva.tv

Leser fragen, PC Games antwortet



SCHMERZMITTEL
Der Gesichtsausdruck von Max Payne verhält sich umgekehrt proportional zu dem des Spielers.

Max Payne

Das beste Action-Spiel aller Zeiten – ohne Diskussion!

DGERST, PER E-MAIL

*Ich finde, dass 90 % für **Max Payne** viel zu wenig sind!!! In eurem Test-Artikel und in den zahlreichen Previews habt ihr das Spiel in den höchsten Tönen gelobt und auch keine Mängel am Game entdeckt. Es ist mir aufgefallen, dass ihr mit Wertungen über 90 Prozent vorsichtiger geworden seid. Während vor ein paar Jahren **F1 Racing Simulation (1)** aus heiterem Himmel, ohne irgendwelche viel versprechenden Previews 95 % bekommen hat, schaffte **Black and White** nach jahrelanger Verfolgung der Entwicklung und unzähligen Screenshots „nur" die 92er Marke. Was ist los? Habt ihr Angst vor einem übertriebenen Lob?*

CHRISTOPH FLOETHMANN, PER E-MAIL

Das Niveau der Spiele ist in den vergangenen Jahren im Durchschnitt angestiegen. Durch die zunehmende Verbreitung von 3D-Grafikkarten sehen 3D-Actionspiele fast durch die Bank exzellent aus. Daher muss ein Spiel zusätzliche, besondere Qualitäten haben, um die magische 90%-Schwelle zu erreichen. Wenn wir uns zu einer solchen Traumwertung durchringen, sollte es sich schon um ein herausragendes Spiel handeln, das neue Maßstäbe setzt. Und das ist bei **Max Payne** zweifellos der Fall. Wir gehen davon aus, dass in den nächsten Monaten eine ganze Reihe von 3D-Shootern auf den Markt kommen, die unter anderem den Bullet-Time-Modus kopieren.

*Sagt mal, was habt Ihr eigentlich für Cracks in der Redaktion, die **Max Payne** in zehn Stunden durchspielen? Ich bin jetzt am Anfang des dritten Akts und spiele bestimmt schon seit 20 Stunden – der Kauf hat sich also mehr als gelohnt. In den Levels steckt so viel Detailarbeit, dass es eine Schande wäre, wenn man daran einfach vorbeirennt.*

FABIAN WAGNER, GÜTERSLOH

Es stimmt: Die Spieledesigner haben sich wirklich Mühe gegeben und die Schauplätze mit vielen Kleinigkeiten ausgestattet, die zwar nicht entscheidend für den Abschluss des Levels sind, aber Kennern ein Grinsen aufs Gesicht zaubern. Diese Anspielungen auf berühmte Filmszenen und Spiele (so genannte Easter-Eggs) entdeckt man entweder zufällig oder nur nach langem Stöbern. Die besten Geheimnisse enthüllen wir diesmal in der Tipps&Tricks-Rubrik.

*Wer mir von den Spiele-Herstellern noch einmal erzählen will, es sei nicht möglich, ein fehlerfreies Spiel abzuliefern, der sollte sich mal **Max Payne** anschauen. Es ist innovativ, sieht spitzenklasse aus, ist bei mir kein einziges Mal abgestürzt und läuft selbst auf meiner lahmen Kiste ohne zusätzliche Anpassungen. Es geht also doch!*

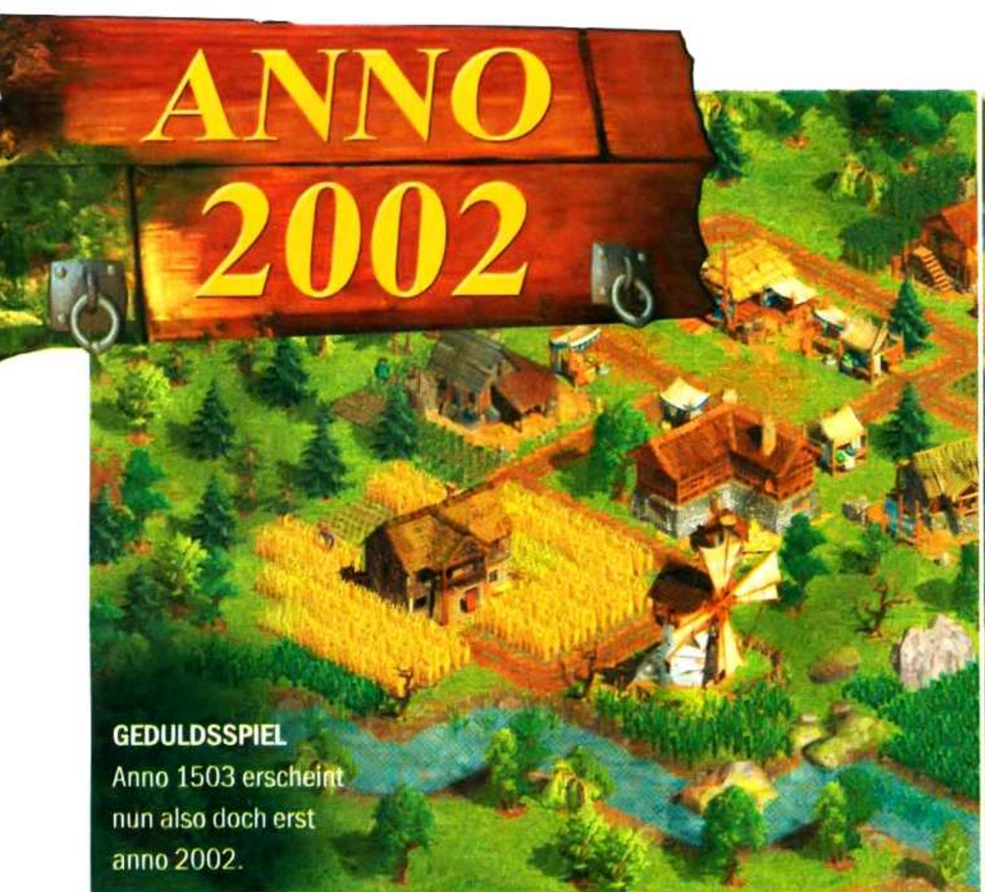
MARCEL KÖNIG, ERFURT

Anno 1503

*Bitte sagt mir, dass das nur ein übler Scherz ist. Seit gerade mal einer Viertelstunde halte ich die neue PC Games in den Händen und schon hatte ich den ersten Herzinfarkt. **Anno 1503** erst 2002???? Was fehlt denn noch beim Kampfsystem? Sah doch alles super aus. Könnt ihr denn nicht wenigstens eine Demo irgendwoher bekommen??*

TOBIAS SCHNEIDER, PER E-MAIL

Anno 1503 ist ein hochkomplexes, umfangreiches Spiel mit unglaublich vielen Neuerungen. Allein das aufwendige Handelssystem ist ausgesprochen sensibel: Ändert man einen Wert (Preis, Verfügbarkeit etc.), wirkt sich das nicht nur auf Produk-



GEDULDSSPIEL Anno 1503 erscheint nun also doch erst anno 2002.



ZUGKRÄFTIG Der Train Simulator ist auf Anhieb ganz oben in den deutschen Charts eingestiegen.

tionsketten, sondern unter Umständen auch auf den Ablauf einer Mission aus. Daher ist es durchaus nachvollziehbar, wenn Sunflowers die zusätzliche Zeit für intensive Tests nutzen möchte. Eine Demo-Version soll es erst parallel zur Veröffentlichung geben.

Release-Liste?

Ich lese eure Zeitschrift zwar noch nicht so lange, aber sie ist die Beste, die ich bis jetzt gelesen habe. In der Ausgabe 9/01 hat mir besonders der Bericht zu ***Praetorians*** *gefallen. An eurer Zeitschrift vermisse ich nur eins. Nämlich eine Release-Liste! Wenn es die gäbe, wäre eure Zeitschrift perfekt!*

SIMON WODARZ, PER E-MAIL

Die Release-Liste gibt es bereits – und zwar auf den vier Einleitungsseiten im Vorschau-Bereich (Strategie, Action, Abenteuer, Sport). Dort stehen für die zehn jeweils meisterwarteten Spiele die voraussichtlichen Erscheinungstermine.

Preissturz

Die Umfrage des Monats zum Thema „Wie ließe sich Ihrer Meinung nach das Raubkopier-Problem am ehesten lösen?" war sehr interessant. Aber haben die, die mitgemacht haben, auch nur eine Sekunde nachgedacht? Klar, dass sich fast die Hälfte niedrigere Spiele-Preise wünscht. Aber glaubt denn wirklich jemand ernsthaft dran, dass ab sofort alle brav ihre Spiele kaufen, wenn sie 60 Mark statt 80 Mark kosten. Ich kann mir nicht vorstellen, dass das was bringen würde. Wenn, dann müssten die Spiele deutlich unter 50 Mark kosten.

CHRISTIAN SCHNEIDER, ALLERSBERG

Train Simulator

Die Wertung für den ***Train Simulator*** *ist völlig indiskutabel. In meinem Bekanntenkreis gibt es viele, die sich schon den* ***MS Flugsimulator*** *gekauft haben und die damit echt glücklich sind. Was spricht dagegen, wenn es eine solche Simulation auch für Eisenbahn-Fans gibt?*

GÜNTHER, PER E-MAIL

Unsere Kritik bezog sich nicht auf das Genre an sich (auch in unserer Redaktion gibt es Simulationsfans), doch der **Train Simulator** leidet an objektiven Mängeln. Eine der gravierendsten Beanstandungen bezieht sich auf das Geisterzug-Phänomen: Sowohl die Wagons selbst als auch die Bahnsteige sind menschenleer – so kommt nicht wirklich der Eindruck auf, dass man einen voll besetzten Zug durch die Landschaft steuert. Das Fazit ist eindeutig – Zitat: „Für Fans des Schienenverkehrs mangels Alternativen durchaus empfehlenswert".

Herr der Ringe

Ich lese gerade ***Herr der Ringe*** *von Tolkien und da habe ich mich gefragt, ob es ein Spiel gibt, welches sich inhaltlich auf eben dieses Werk bezieht bzw. an dieses angelehnt ist. Wenn ja, in welcher Ausgabe der PC Games wurde(n) diese(s) Spiel(e) getestet ?*

JAN DANIEL, PER E-MAIL

Über zehn Jahre ist es her, dass Interplay einige **Herr der Ringe**-Spiele auf den Markt brachte. In der Zwischenzeit gab es keine neuen Titel. Die Rechte an den Spielen zum Kinofilm (Deutschland-Start von Teil 1: Dezember 2001) liegen bei Electronic Arts; noch sind aber keine konkreten Ankündigungen erfolgt. Das Middleearth-Projekt (ein On-



ALLES UNTER EINEM HUT Electronic Arts wird Spiele zum „Herr der Ringe"-Film auf den Markt bringen.

line-Rollenspiel im Stile von **Everquest**) wurde von Sierra mittlerweile auf Eis gelegt.



FÜR EINGEFLEISCHTE Allein die Grafik war bei Arcanum nicht ausschlaggebend für die Wertung.

3 x Pizza

Ich und mein Freund haben eine Wette abgeschlossen. Und zwar: Wir würden gerne wissen, wie der zweite Teil der ***Pizza Connection*** *heißt:*
a) Pizza Syndicate (schreibt man das so??)
b) Pizza Connection
c) Irgendwie anders

MINI & QUAXI, PER E-MAIL

Teil 1 der Wirtschaftssimulation rund um die beliebten Teigfladen kam 1994 auf den Markt und hieß **Pizza Connection**. 1999 folgte **Pizza Syndicate**, erst 2000 wurde **Pizza Connection 2** veröffentlicht. Weil **Pizza Syndicate** als eigentliche Fortsetzung zum ersten Teil gilt, aber keine „2" im Namen trägt, würden wir vorschlagen, die Wette mit einem „Unentschieden" zu werten.

Lord of Destruction

Also, eins muss ich schon mal sagen: Was euer Tipps&Tricks-Team zu ***Lord of Destruction*** *herausgefunden hat, ist wirklich super – vor allem für einen Battle.net-Fan wie mich. Davon können sich andere Magazine eine dicke Scheibe abschneiden.*

ADRIAN SCHRAMM, BOTTROP

Lieber Adrian, danke für das Lob. Aufgrund der famosen Resonanz haben unsere Tipps-Experten weitere Insider-Tipps zusammengestellt, die wir in diesem Heft präsentieren.

Arcanum

Sorry, aber der Bericht zu ***Arcanum*** *ist eine absolute Frechheit. Nicht nur, dass Sie sich die Hälfte des Artikels über die Grafik beschweren (****Arcanum*** *ist ein Rollenspiel und kein 3D-Shooter) auch der Umfang des Tests ist mit einer Seite viel zu kurz geraten. Demnach lassen Sie die meisten (positiven) Aspekte des Spiels außen vor. Obwohl PC Games ja behauptet, alle Spiele vor einem Test durchzuspielen, scheinen sie sich mit* ***Arcanum*** *nicht länger als ein paar Stunden beschäftigt zu haben. So wird also eine weitere Perle dank inkompetenter Berichterstattung in den Massen untergehen. Vielen Dank!*

JONAS, PER E-MAIL

Dass dieser Test für Aufregung sorgen würde, war uns klar. – Spiele wie **Arcanum** teilen die Lager. Deswegen steht im Meinungskasten: „Für Rollenspielsüchtige Pflicht – für die Masse eine sichere Fehlinvestition." So ist es: Wer **Fallout** geliebt hat – und das war der Großteil der Redaktion, Haupttester Kreiss inbegriffen – wird auch **Arcanum** zumindest mögen. Wegen einiger Mängel – wie jenen im Kampfsystem – ist **Arcanum** allerdings schlechter als das Vorbild. Daran hätte auch ein Vier-Seiten-Bericht nichts geändert. Außerdem wird der Durchschnittsspieler an dem sehr behäbigen Ablauf keinen Spaß haben. Und ja, damit hat auch die schwache Grafik zu tun. Versprochen: Wäre **Arcanum** die Perle geworden, die wir uns erhofft hatten, wir hätten es noch größer herausgestellt. Aber 78 % mit dem Hinweis, für Fans sei es Pflicht, sind auch nicht wirklich ein Verriss, oder?


Tipps & Tricks

Civerbs Trachten (ab Level 9)

Cleglaws Armschmuck (ab Level 4)

Himmlische Hüllen (ab Level 12)

Hsarus Verteidigung (ab Level 3)

Infernos Werkzeuge (Level 5)

Irathas Putzmacherei (ab Level 15)

Isenharts Waffen (ab Level 8)

Milebregas Sonntagsstaat (ab Level 17)

FÜR PROFIS Battle.net-Kämpfer können ihre Strategie dank der PC-Games-Tabellen optimieren.

Driver 2?

Ich wollte wissen, ob und wann ***Driver 2*** *auf den Markt kommt?*

DOMINIK, PER E-MAIL

Driver 2 ist längst für die PlayStation 2 erschienen, wird aber jetzt endgültig nicht für den PC umgesetzt. Doch Infogrames-Pressesprecher Michael Bratsch hat gute Nachrichten: Von Teil 3 soll es wieder eine PC-Fassung geben.

Filmtrailer auf CD/DVD

Als ich die letzte PC Games per Post bekam, bin ich fast aus den Latschen gekippt. Jede Menge Spiele-/Kinotrailer auf der Video-CD. Für mich als Sammler von Trailern aller Art war das natürlich ein Traum. Es gibt sicher noch jede Menge anderer PC-Spieler, die ebenfalls gerne ins Kino gehen und sich die Trailer ansehen. Also, bringt noch mehr von den Dingern und macht weiter so.

KLAUS MEUSBURGER, PER E-MAIL

Wie sehen das andere PC-Games-Leser? Möchten Sie noch mehr Filmtrailer auf der Heft-CD/DVD? Oder sind Sie eher der Meinung, dass derlei bei einem Spielemagazin nichts zu suchen hat? Wir freuen uns auf Ihre Zuschriften!


THQ
WWW.THQ.DE

ROSSIS RUMPELKAMMER

Es gibt Computerspiele, nach denen man die Welt mit anderen Augen sieht. Hauptdarsteller in so einem Spiel ist ein Herr, den ich in bayrischer Mundart den „Schmerzens Maxl" nennen möchte, weil es viel liebenswerter und vertrauter klingt. Und zu einem alten Bekannten ist mir mein Maxl inzwischen ja geworden.

Aktivieren Sie die Bullet-Time und springen Sie auf Seite 205.

KOSTENFAKTOR

Hallo PC-Games-Team!

Ich wollte nur mal fragen, ob ihr in eurer Zeitschrift einmal eine Art Tabelle anlegen könnt, in der verschiedene Spiele nach ihren Herstellungskosten aufgelistet sind. Ich würde nämlich gerne einmal wissen, was solch eine Spieleproduktion ungefähr kostet, um dann einzelne Spiele zu vergleichen! DANKE: CREUTZFELDJAKOB

Die Kosten, welche heutzutage für ein Spiel veranschlagt werden, stehen denen einer Produktion fürs Kino inzwischen kaum mehr nach. Sehr schnell kommen da ein paar Millionen zusammen. Doch die Hersteller lassen sich verständlicherweise nicht in ihre Karten gucken und geben keine detaillierte Kostenaufstellung heraus; immerhin sind wir ja nicht das Finanzamt. Mir persönlich ist auch nicht ganz klar, was dir so ein Vergleich bringen könnte. Macht dir ein teures Spiel mehr Spaß?

MUTATIONEN

Hallo Rainer!

In der Ausgabe 9/2001 ging es ja um die Bayern und dass die Österreicher aus Bayern abstammen.

Nur: Das Problem ist, dass du geschrieben hast, dass die Österreicher aus Bayern „mutiert" sind, und ich bin ein Österreicher. Da drängt sich die Frage auf: „Habt ihr was gegen Österreicher"? Denn „Mutierte" hört sich irgendwie an, als ob wir (Österreicher) für wissenschaftliche Versuche missbraucht worden sind. MFG OLIVER HOLUB

„Vorschnell ist die Jugend mit dem Wort." Zum tausendsten Mal: Natürlich habe ich nichts gegen die Österreicher. „Mutiert" bedeutet lediglich, dass eine Form aus einer anderen entstanden ist. Von wissenschaftlichen Versuchen ist dabei jedoch nur in deiner abgedrehten Fantasie die Rede.



HISTORISCH

Hallo Rainer.

Als ich deine Antwort auf das Wort „bayrisch" aus der Ausgabe 09/2001 gelesen habe, musste ich doch wirklich in meinem zurzeit schon ziemlich verstaubten Geschichtsbuch nachsehen. Und da stand es: Die ersten Menschen kamen vor 180.000 Jahren in das heutige Österreich. Und zwar vom schwarzen Kontinent (für Unwissende: Afrika). Ein paar Jahre später (991 n. Chr.) wurde die Grafschaft Ostarrichi gegründet, die sich im Laufe der Jahrhunderte vergrößerte und zur Republik Österreich wurde. Natürlich, lieber Rainer, zweifle ich nicht an der großen und glorreichen Geschichte der Bayern. Schließlich habt ihr ja einiges vorzuzeigen. Zum Beispiel Bayern München, Oktoberfest, dich, lieber Rainer etc. PHILIPP CRAIGHERO

Ein Glück, dass ich das jetzt nicht geschrieben habe. Österreich wurde also von Afrika aus besiedelt? Eine einleuchtende These, vom linguistischen Standpunkt. Zumindest wäre dies eine Erklärung für den österreichischen Dialekt. Jetzt wo du es ansprichst, kann ich wirklich gewisse Parallelen zu einigen schwarzafrikanischen Sprachstämmen erkennen. Auch einige alpenländische Bräuche werden nun verständlich. Lediglich bei der Hautfarbe hat diese These gewisse Schwächen. Oder wurden damals die Neuankömmlinge vor Schreck blass, als sie erkennen mussten, dass nebenan bereits die Bayern hausten?

AMOK

Hi RR,

erst einmal will ich euch alle mal ganz doll loben, denn eure Zeitung ist einsame Spitze. Aber nun mal zu meinem Grund, warum ich schreibe: Wie du ja sicher weißt, waren in

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Amiland vor nicht allzu langer Zeit sehr viele Amokläufe. Hierbei wurde doch tatsächlich Spielen eine Mitschuld gegeben. Ich als Fanatiker von Actionspielen protestiere natürlich. Was hältst du von der ganzen Geschichte? Das wär' doch auch ein Thema für ne Umfrage. BADBOYBILLY

Ich kann es echt nicht mehr hören. Dieses Thema ist so abgelutscht wie das Brad-Pitt-Poster nach der Oscarverleihung. Natürlich hatten einige der Amokläufer einschlägige Computerspiele in ihrem Besitz. Und was sagt das aus? Richtig – nix! Ein Großteil der Menschheit hat solche Computerspiele und tendiert dennoch nicht zu Bluttaten. Blödsinnige Logik mit einem gänzlich falschen Umkehrschluss. Sollte der richtig sein, müsste es an der jordanischen Grenze ja von Computerspielen wimmeln. Auch das ehemalige Jugoslawien war bekannt für reißenden Absatz solcher Ware. Ich habe schon vor langem die Theorie aufgestellt, dass auch alle Täter Unterhosen trugen- Warum kann es nicht daran liegen? Diese Theorie ist zwar auch falsch, hat aber wenigstens einen nicht zu unterschätzenden Humorfaktor. Wann lassen sich die Schreiberlinge mal etwas Neues einfallen? Bezahlten nicht alle Täter Steuern oder sind Kinder von Steuerzahlern? Na also: da hätten wir doch einen viel schöneren Sündenbock! Ich beginne mich zu langweilen – das nächste Thema bitte.

GERÜCHTEKÜCHE

Hallo, Rossi!

Jetzt haben wir dich erwischt! Du nimmst unter dem Pseudonym T. Dvorak an der Olympiade in Edmonton teil! Du warst leicht zu erkennen: helles, kurzes Haar, Sonnenbrille, Bartstoppeln. Wir wussten gar nicht, dass du ein Doppelleben führst, aber normalerweise sind diese ja auch nicht leicht zu entdecken. Was uns allerdings wundert, ist, dass du für Tschechien startest. Wir haben angenommen, dass du, wenn du schon Leistungssportler bist, für Deutschland ins Rennen gehst. KIKI&HENNING

Naja, seien wir mal ehrlich – diese Beschreibung trifft auf sehr viele Menschen zu, einschließlich Angela Merkel, wenn sie endlich mal zum Friseur gehen würde. Nur leider startet die nicht für Tschechien. Es ist doch allgemein bekannt, dass ich das Gegenteil von sportlich bin. Es ist ebenso bekannt, dass ich ständig Frauen hinterherpfeife – und selbst das ist nur mein Asthma. So viel also zu meiner körperlichen Verfassung. Die einzige Disziplin, in der ich wirklich meisterhaft bin, ist Extremsteuerzahling. Leider bekommt man dafür kein Preisgeld – im Gegenteil: Man muss dafür Geld bezahlen. Und zu olympischem Ruhm kommt man damit auch nicht, was ich für eine himmelschreiende Ungerechtigkeit halte! Es wird Zeit, dass sich mal jemand über die Anerkennung dieser edlen Sportart Gedanken macht – anderenfalls würde ich mich vielleicht wirklich gezwungen sehen, für Tschechien zu starten.

Anm. d. Lektorats: Auch wenn es unserem „Sportmuffel" Rainer nach eigener Aussage „schnurzegal" ist, möchten wenigstens wir unseren Sportsachverstand dokumentieren und darauf hinweisen, dass es sich bei der oben erwähnten Sportveranstaltung in Edmonton keineswegs um die Olympischen Sommerspiele, sondern um die Leichtathletik-Weltmeisterschaft handelte.

SPACE RAT

Moin Rossi!

Ich bin ja sonst nicht so, dass ich mal schreibe (um eventuell auch noch abgedruckt zu werden), aber ich möchte mich liebend gerne einmal beschweren. Und zwar über den monatlichen Beitrag von Mathias Neumann mit seiner „SPACE RAT", gesponsert von GIGA.de. Was soll das? Was soll so ein hirnloser Unsinn, noch dazu in eurem Magazin? In der aktuellen Ausgabe 08/2001 auf Seite 14. So ein Pfeffer. Ich möchte diesen Cartoon nun gar nicht zitieren, jedoch mal ehrlich, Rainer: Das macht doch keinen Sinn (vom Inhalt her)! Ihr seid doch bestimmt ein wenig seriöser, schon, wo sich die allgemeine Öffentlichkeit über sinnlose Gewalt aufregt, druckt ihr ausgerechnet solchen Mist ab! Ein bisschen mehr Niveau bitte demnächst. Ansonsten macht weiter so. Bis zur nächsten kritischen Bemerkung, U.T. ALIAS CEPHRO

«Sinn» ist ein relativer Begriff, mit dem ich ein wenig vorsichtiger wäre. Natürlich macht Space Rat keinen Sinn, sondern dient nur der Unterhaltung. Wenn unser Bestreben einzig darin bestünde, wahren Sinn zu verbreiten, sähen wir uns gezwungen, ein Journal für den Vatikan zu erstellen statt einer Spielezeitschrift. Ob der Papst für mich jedoch Verwendung hätte, wage

RAINERS EINSICHTEN
Rainer Rosshirt



Das Ausrufezeichen leuchtet auf. Drücken Sie jetzt die „Return-Taste", um den Text zu lesen.

Wäre es nicht wünschenswert, wenn sich die Wirklichkeit ein wenig mehr an Max Payne orientieren könnte? Schier mörderische Verletzungen würden sich nur noch in einem Absinken der Lebensenergie und einem leichten Hinken bemerkbar machen – der Traum eines jeden Bikers, dem schon ein kleiner Sturz wochenlang ein Gipsbein aufzwingt. Erst ab einem Blutverlust, der eine ganze Fußballmannschaft zu Kunden des örtlichen Bestatters machen würde, ist mit einem Ableben zu rechnen. Selbst dann muss man nicht Buddhist sein, um sein Glück an derselben Stelle noch einmal zu versuchen. Und dann hat der Schmerzens Maxl noch Tricks auf Lager, um die ich ihn glühend beneide. Er kann nach einem Hechtsprung bäuchlings auf dem Boden landen, ohne ernsthaft zu leiden. Jeder, der das schon einmal versucht hat, weiß, wie sich brechende Rippen anhören. Aber am erstrebenswertesten wäre für mich die „Bullet-Time". Ein Aktivieren bei einer Verkehrskontrolle böte ungeahnte Möglichkeiten. So könnte ich zum Beispiel noch eben schnell das eine oder andere Umbauteil verschwinden lassen und nicht – wie sonst – mich auf eine extrem lange Inspektion des Motorrads nach dessen Sichtung gefasst machen. Allerdings kann ich diesem Spiel auch negative Auswirkungen bescheinigen. Immer wieder wache ich schweißgebadet aus Albträumen auf, in denen ich durch endlose Gänge hetze und mein geliebtes Motorrad vorfinde – von bis auf die Zähne bewaffneten TÜV-Beamten ermordet. Alles ist voller Motorenöl und ich bin schrecklich hilflos. Ich denke, ich sollte mal wieder Urlaub machen.

ROSSIS RUMPELKAMMER

ich zu bezweifeln. Space Rat genießt inzwischen schon Kultstatus und die Mehrheit unserer Leser nimmt deren Abenteuer durchaus positiv auf. Zudem handelt es sich hier um einen Comic. Comics haben schon per definitionem das Recht, Situationen drastisch zu überzeichnen. Sie bilden in den wenigsten Fällen die Realität ab. Ich denke nicht, dass wir unseriös sind, nur weil wir auch (!) unterhalten wollen.

SCHMERZFAKTOR

Hi Rainer,

was ich dich schon immer einmal fragen wollte: Hattest DU jemals mit deinem Motorrad einen Unfall? Ich bin der PC Games schon seit vielen Jahren ein treuer Leser, aber ich habe dich noch nie mit einem einzigen Kratzer oder einer Schramme auf einem Bild gesehen. Oder liegt es daran, dass IKEA dich seit langem nicht mehr Motorrad fahren lässt? Sonst habe ich noch einen schlimmen anderen Verdacht! Könnte es sein, dass der bayrische (ohne „e") TÜV dir dein Motorrad gesperrt hat, da es schon so lange her ist, dass du bei ihm warst, dass du dich schon nicht mehr daran erinnern kannst? Das wäre dann die zweite Möglichkeit! Es kann natürlich sein, dass du noch eine andere extravagante Lösung hast.

MFG INGO

Leider muss ich dir vorwerfen, dass du unsere Zeitschrift nicht aufmerksam liest. Letzten Herbst befand sich darin sogar ein Röntgenbild meines Knöchelbruchs, hervorgerufen durch den ebenso plötzlichen wie unsanften Kontakt mit einem grauen BMW. Dass ausgerechnet mich ein Auto bayrischen Ursprungs rammte, ist ein weiterer Beweis dafür, dass das Schicksal durchaus über einen zusätzlichen Humorfaktor verfügt, der in der Reichweite seiner Auswirkungen nicht zu unterschätzen ist. Zurück zum Thema: Im Jahr vorher ist es mir gelungen, mich zurückzuhalten und ich beendete die Motorradsaison nur mit schweren Prellungen – diesmal hervorgerufen durch den kometenhaften Einschlag in einen grünen Opel mit griechischem Kennzeichen. Du siehst also: Ich habe keinerlei Vorurteile und lasse mich von PKWs aus aller Herren Länder rammen. Auch in den Jahren zuvor hatte ich des öfteren Gelegenheit für einen kurzen Besuch in verschiedenen Notaufnahmen von Krankenhäusern. Zum Glück bisher ohne nennenswerte Folgen, wenn man einmal von meinem bisweilen geknickten Ego absieht. Für diese Saison habe ich noch keine Pläne, wünsche mir aber etwas Weicheres.

RECHTSFRAGE

Hi Rossi!

Ich hoffe, mein Brief wird auch ohne große Schleimkommentare abgedruckt! Laut Gesetz ist es doch möglich oder auch mein Recht, eine Sicherungskopie eines Programms, also auch eines Spiels, zu machen. Da die Spieleindustrie aber fast in jedes ihrer Spiele einen Kopierschutz zum Schutz vor illegalen Raubkopien einbaut, ist es mir als ehrlichem Käufer doch gar nicht mehr möglich, mein Spiel zu sichern. Nehmen die Firmen mir durch die Kopierschutze also das Recht einer Sicherungskopie??

MfG und in der Hoffnung, dass mein Brief abgedruckt wird (oder du zumindest darauf antwortest)

MARIO HANDKE

Eigentlich hast du nicht ganz Unrecht. Natürlich bist du berechtigt, von deinen Programmen für den Eigenbedarf Sicherungskopien anzufertigen. Daran kann, will und darf dich niemand hindern. Allerdings sind die Firmen nicht verpflichtet, dich dabei zu unterstützen. Du bemerkst den Knackpunkt? Genau - wenn du es nicht kannst, ist es dein Problem.. Und sei mal ehrlich: klar willst du eine legale Sicherheitskopie machen. Aber deswegen sollen die Firmen den Kopierschutz weglassen? Nicht alle sind so ehrlich wie du und besitzen auch das Original. Ich bin mir schon im Klaren darüber, dass es keinen Kopierschutz gibt, der unüberwindbar ist, aber ohne einen solchen wäre den ganzen Möchtegern-Crackern Tür und Tor geöffnet. Ein Kopierschutz, der sich darauf beschränkt, lediglich eine Seriennummer zu fordern, ist in meinen Augen jedoch kein wirkliches Ärgernis und er hindert dich auch nicht an deiner Kopie. Solltest du eine bessere Idee haben, wie man kriminelles Tun unterbinden könnte, melde dich.

MONARCHIE

Hio Rainer,

sorry, wenn ich dich hinsichtlich deiner letzter Mail über Bayern korrigieren muss. Aber Bayern gehörte nie freiwillig zu Österreich (auch andersherum nicht), falls dir dein ehemaliger Geschichtslehrer oder dein Lexikon etwas anderes sagen will, ignoriere es, denn in Bayern regiert, wie allgemein bekannt, schon seit Jahrhunderten die Monarchie! Heutzutage ist es nicht mehr ein LUDWIG IV, der – wie allgemein bekannt – als erster Bayer die DEUTSCHE KÖNIGSKRONE bekam, sondern ein Herr Stoiber, der zwar öffentlich so tut, als ob er NUR ein Ministerpräsident wäre, aber innerlich der König ist. Nicht umsonst hat der CDU-Spitzenkandidat für das Berliner Bürgermeisteramt gesagt, dass München die heimliche Hauptstadt Deutschlands sei. In diesem Sinne wünsche ich dir noch einen schönen Tag.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN AHASWER

Ich bin ernsthaft überrascht, welch großes Echo mein Bayern-Brief hervorgerufen hat. Beim Öffnen meiner Mailbox hatte ich bisweilen das Gefühl, mehr österreichische, als deutsche Leser zu haben. Du erzählst keine Neuheiten. Natürlich ist es jedem Bayern bewusst, dass Bayern nie zu irgendetwas gehörte. Das merkt man auch heute noch, da die bayrische Gesetzgebung nicht zwangsläufig mit der in Restdeutschland üblichen Gesetzgebung konform geht. Und dass Bayern eine Monarchie war und tief im Herzen auch offenbar immer bleiben wird, kann man dort bei Hausmeistern, Wirten und sämtlichen Personen, welche eine Uniform tragen, bewundern. Allerdings ist das ein Aspekt von Bayern, auf den ich nicht sonderlich stolz bin.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft: chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindlichen Überzahl mit einem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD

Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen und Anregungen zu den Videos

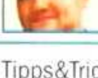
Klaus Rohrhuber [kr@pcgames.de]

Fragen zu Hardware-Tests

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenleitung:

Ina Schubert
-346 (PC Games)

Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@cms.computec.de)

Es gelten die Mediadaten
Nr. 14 vom 01.10.2000
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,-
(Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782
PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783
PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361
PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@pvz.de

INSERENTEN





Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Oktober?



VOLLE KANNE Lothar Matthäus und EA-Chef Dr. Florin bei der FIFA-2002-Vorstellung.

Die E3 in Los Angeles ist immer für eine Überraschung gut – das betrifft nicht nur die dort gezeigten Spiele, sondern auch die Infrastruktur. Meint jedenfalls Tim Funk aus Göttingen, der mit seiner Schnappschuss-Einsendung die meisten Lacher auf seiner Seite hatte. Was er seit neuestem noch hat: ein Spielepaket von PC Games, das wir auch in diesem Monat wieder verlosen.

Gewinn-Hotline: 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. September 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



AUF DER E3 BEOBACHTET Diese jungen Messe-Gladiatoren machen nicht ohne Grund einen ausgesprochen erleichterten Eindruck.

Am 02. Oktober erscheint die PC Games 11/2001

Was nun, Blizzard?

Blizzard macht's spannend: Wilde Spekulationen (**Starcraft 2**? **Diablo 3**?) ranken sich um das nächste Spiel der Kult-Spielemacher. Im Rahmen der Londoner ECTS stellt Blizzard das Projekt vor. PC Games hakt nach: Hintergründe, erste Bilder und Interviews mit den Machern.

Fußballmanager 2002

Bundesliga-Lizenz, **Anstoß** 3-Designer, **FIFA**-Engine – EA Sports überlässt diesmal nichts dem Zufall. Mit dem **Fußballmanager 2002** sollen sowohl Einsteiger als auch ausgebuffte Profis glücklich werden. Ob dem so ist, lesen Sie im Spielbericht.

Aquanox

Das wird das beste Geblubber seit Dieter Bohlens Auftritt bei Harald Schmidt: Das Unterwasserspektakel **Aquanox** erscheint im Oktober! Der Hoffnungsträger unter den Cockpit-behafteten Actionspielen reizt Prozessoren und Grafikkarten bis zum Gehtnichtmehr aus – nicht umsonst arbeitet das Massive-Team eng mit dem Chip-Giganten Nvidia zusammen. Dementsprechend brachial sehen die U-Boot-Verfolgungsjagden vor allem auf einer GeForce3-Maschine aus. In PC Games 11/01 steht alles, was Fans von **Schleichfahrt**, **Privateer**, **Starlancer** oder **I-War 2** für die Kaufentscheidung benötigen: Welche Hardware-Ausstattung Sinn macht, wie der Schwierigkeitsgrad angelegt ist, was der Mehrspieler-Modus taugt und nicht zuletzt, ob die Entwickler bei aller Fürsorge für die Grafik das Missionsdesign nicht vernachlässigt haben. Eindrücke aus einer spielbaren Beta-Version finden Sie im Vorschau-Teil dieser Ausgabe.

Tests, Tests, Tests

Die Flut der angekündigten Testmuster zeigt: Weihnachten nähert sich mit Riesenschritten. Unsere Redaktion nimmt für Sie kritisch unter die Lupe: **Rally Trophy**, **World War 3**, **Runaway**, **Sims: Hot Date**, **Zoo Tycoon** und viele weitere Top-Titel des goldenen Spiele-Herbstes.

Wiggles

Diese Kerle haben es faustdick unter den Zipfelmützen: Die Wiggles erobern die Festplatten von Aufbau-Fans. Der Clou: die exzellente 3D-Ansicht. Unser großer Test nennt Stärken und Schwächen des possierlichen Buddel-Spaßes unter Tage.









Hallo Zielgruppe!

Es ist Sommer. Und wenn es mal nicht regnet, ist es so heiß, dass man tagsüber kaum selbstständig arbeiten kann. Also Nachtschicht, wieder mal beim Meisterdieb und seinen dunklen Projekten. Ich hab mich mittlerweile durch die Mechanisten-Feinde in **Dark Project 2** durchgeschlichen. Mechanisten, das ist eine feindliche, technikgläubige Sekte, die die Weltherrschaft übernehmen will. Und das ist ihnen ja gelungen. Heutzutage heißen sie zwar Mechaniker, Klempner und Installateure, aber sie beherrschen tatsächlich die Welt:

Die Zeugen Jehovas klingeln wenigstens noch bei dir zu Hause, die Auto-Mechanisten lassen dich dagegen zu sich in die Werkstatt kommen, bluten dich für eine harmlose Inspektion aus und deine **Auto BILD** (der Wachtturm der Autofahrer) musst du extra zahlen.

Und bei einem Wasserpfeil-Wasserschaden zu Hause musste ich feststellen: Klempner und Installateure sind noch härtere Gegner. Schwerer zu finden als Karras der Ober-Terminator und teurer als die gesamte Mechanistenkathedrale. Mir blieb nichts übrig, als die Sauerei mit einigen Moospfeilen selbst aufzuwischen.

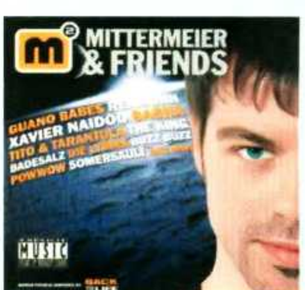
Manchmal sollte man seine Leitungen eben selbst verlegen. Deshalb habe ich **Sim City** eingeworfen und frisch drauflosverlegt. Eine willkommene Erholung vom Leben als Verbrecher, noch dazu mit einem Klassiker, quasi dem **Wer bin ich** unter den Computerspielen. Nur ein bitzeli komplizierter. Ich dachte mir, was brauch ich eine Anleitung, was brauch ich einen Versorgungsberater, ich knall einfach meine Leitungen in die Landschaft, Häuser drauf, Strom drüber und dann wird gewohnt, was das Zeug hält. Straßen? Die sollen sich Geländewagen anschaffen! Müllentsorgung? Sollen sie doch selber machen, ich trag meinen ja auch selber raus! Und wer das nicht einsieht, dem schick ich eine der verfügbaren Katastrophen, zum Beispiel eine Heuschreckenplage, in den Schrebergarten, oder ein Erdbeben, dass der Gartenzwerg wackelt.

Allerdings konnte ich mit dieser Taktik nicht wirklich glänzen. Ich dachte, als Gott muss man einschüchtern, aber das muss ich wohl mit **Black & White** verwechselt haben, denn hier bin ich nur Bürgermeister.

Aber von welcher Stadt? Ich möchte Kingston Town auf Jamaika nachbauen, mit Fußballplätzen, Grünanlagen, auf denen das Gras wächst, und die Entsorgung macht mindestens so high wie der Score! Mit Sektberater statt Sektenbeauftragter – und das alles ohne Mechanisten.

Also, meine Brüder und Schwestern: Lasst die **ADAC Motorwelt** im Briefkasten, kauft euch eine PC Games und die Heuschrecken können euch mal. Ganz abgesehen vom Sommer.

Bleibt wachsam – und wir sprechen uns im Herbst wieder! Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage – 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine aktuelle CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier und sein Musikprojekt **Mittermeier & Friends** finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level können Sie unter www.pcgames.de nachlesen.

STAR TREK®
ARMADA II







ACTIVISION®


„Sich von zu Hause abnabeln? Ich wollte schon früh meinen eigenen Weg gehen. Gut, wenn man da finanziell unabhängig ist.“
Wir machen den Weg frei
Volksbanken Raiffeisenbanken
www.vr-networld.de